SNK公認 1999年5月1日発行（毎月1回・1日発行）第5巻第5号／通巻48号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

1999 5月号
590 yen
芸文社

特別付録 メタルスラッグX スペシャルポスター

餓狼伝説 WILD AMBITION
対CPU戦攻略

緊急速報!!
武力 ～BURIKI・ONE～
最新3D格闘アクション



特集
ネオジオワールド東京ベイサイド

生駒治美＆神谷けいこの
“ねおちゅぴ通信”

連載コミック
SNK宣伝課　中村はんの
“今日もタルいわ”
by RURU

映像で見るKOFストーリー
KOFビジュアル集 2

声優連載コラム
生駒治美／安井邦彦

キミだけのユニトロン改造計画。





戦闘ロボット“ユニトロン”に乗って、
対戦と冒険にチャレンジせよ!
壮大なスケールのSFファンタジーRPG、
ネオジオポケットに新登場!!

- ●入るたびに姿を変える多彩なダンジョン!
- ●アームにマテリアルを組み合わせて新しい武器をつくれ!
- ●自分の思いどおりにユニトロンを改造できる!

バイオモーター ユニトロン™









バイオモーター ユニトロン
ネオジオポケット専用ソフト
〔RPG〕
4月15日発売予定　価格3,200円（税別）






change your Pocket
SNK
夢があるんだ。あの水平線の向こうに。
この世界に残された最後の都市"ランド"への移住を夢見て、
いま、少年と少女の孤独な海の冒険が始まる…。
海洋冒険シミュレーションRPG
ダイヴアラート バーン編とレベッカ編、
キミはどっちを選ぶ？
DIVE ALERT™
ダイヴ アラート
ダイヴ アラート バーン編
ネオジオポケット専用ソフト
〔シミュレーションRPG〕
5月発売予定 価格3,800円(税別)
©SACNOTH 1999
DIVE ALERT™
ダイヴ アラート
ダイヴ アラート レベッカ編
ネオジオポケット専用ソフト
〔シミュレーションRPG〕
5月発売予定 価格3,800円(税別)
©SACNOTH 1999
潜水艦バトルは、
無線での多人数対戦だ!!
別売の無線ユニットで多人数での潜水艦バトルを行うと、とってもスリリング。ソナーとにらめっこしながら、不意に襲ってくる敵を迎え撃て!!
無線で
ゲームが
遊べる!
無線
UNIT
対応ソフト
ネオジオポケットの"遊び"の可能性を広げる全く新しいタイプの周辺機器が誕生！無線による通信で、多人数参加型のゲームプレイやコミュニケーションを実現。
ネオジオポケット専用 無線ユニット
5月発売予定/予価2,980円(税別)
SNK
NEOGEO POCKET WIRELESS COMMUNICATION UNIT

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●メタルスラッグX
イラスト●森 気楼（SNK） ©SNK 1999
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）



CONTENTS

NEO·GEO FREAK 5月号

ネオジオワールド東京ベイサイドオープン記念特集







新しい遊びの場が登場!! みんなで遊びにいこう！

去る3月19日、東京・青海パレットタウンにてオープンした、ネオジオワールド東京ベイサイド。もう足を運んだ人もいるんじゃないかな？
今回は、この新しいテーマパークの魅力を、あますところなく紹介!! この機会に、ぜひ遊びにいってね！

スリルと驚き！ファンタジックなコースター

NEW YORK GET AWAY ニューヨーク・ゲッタウェイ

「ニューヨークの上空を2人乗りのイエローキャブに乗って疾走する」というコンセプトのもとに作られたアトラクション。2人乗りの屋内型コースターだ。

入り口はニューヨーク市警となっていて、入った途端に指紋を取られることになる。雰囲気抜群だ。そして先に進むと、いきなり指名手配の犯人にされてしまい…。

さらに、コースのところどころにネオジオ関連のものが潜んでいる。ファンなら思わずニヤリとしてしまうかも。



大胆なミステリー!! 女子アナの命を救うのだ!!

NO FATE ノー・フェイト

フジテレビの人気アナウンサー、木佐彩子が誘拐された。『めざましテレビ大捜査線～フジテレビ女子アナ誘拐事件～』と題されたこのアトラクションは、人気番組『めざましテレビ』の生放送中に、その身代金の受け渡しをするという設定のもの。犯人から与えられる指示のとおりに進めて、木佐アナをうまく助け出そう！

なお、このアトラクションはエンディングがいくつも用意されている。進め方によっては、最悪の結果になってしまうことも…。

とにかく会場中を歩きまわることになるため、ネオジオワールド内の構造がよく分かるぞ。一度はチャレンジしてみよう。



スリルと興奮の3Dシアター!!

Peep Gem! ピープ ジェム！

これは立体映像と体感特殊効果を組み合わせた、SNKプロデュースの3Dシアター。大型スクリーンからいろんなものが、目の前まで飛び出してくるような感覚が味わえるぞ。映像だと分かっていても、ついつい体が反応してしまうほど、リアルな映像が楽しめるのだ。

しかも、映像のタイミングにあわせて床が揺れたりするので、よけいにパニックを起こしてしまうぞ。

そして、主演の「アテナ」をつとめるのは、国際派女優の工藤夕貴。アテナという名前にもニヤリとしてしまうが、彼女の個性的な演技の方も見どころのひとつだ。



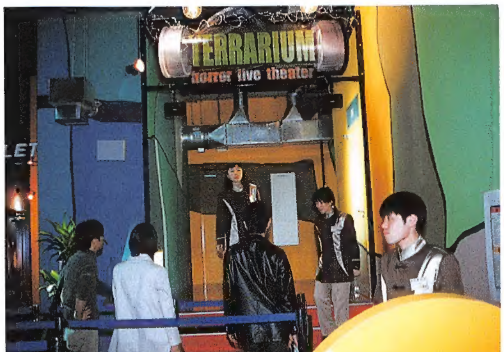
怪奇の世界へ誘うホラーの館…

TERRARIUM テラリウム

こちらはホラーライブシアター。怖いもの好きな人にもってこいの、かなり怖いアトラクションだ。

仮死状態で保護されていた特殊生物の警戒システムが大破し、凶暴化したモンスターが襲いかかる！

気を引きしめてかからないと、大パニックにおちいってしまうぞ。



タイミングを合わせてバク転をキメよう!!

BAKUTEN
バクテン



高低差10メートルの、垂直打ち上げ式アトラクション。宙返りと落下の連続に、思わず絶叫してしまうかも!?

一番低いところに降りた瞬間にタイミングよく手元のボタンを押せば、上昇した時に機械がくるっとまわって、スリル満点のバク転が楽しめるようになっている。絶叫マシン派なら、ぜひ体験しよう！

未知の世界でのシューティング!!

AGENT METAL
エージェント・メタル

乗り物に乗って順路をまわり、そこに出現する敵を撃ちまくるシューティングアトラクション。

撃った敵の数によって、ラストが変化するようになっているぞ。

ちなみに、ここでは「ユキ」という少女がCG内に登場する。ネオジオファンは要チェックだ。



ムチで馬を走らせろ！一番速いのは誰だ!!

It's a Cool Jokckey?
イッツ・ア・クール・ジョッキー?

ゴーカートならぬ機械の馬に乗って、コースを走るアトラクション。

ムチで馬をたたいて速く走らせ、一番最初にゴールに到着した人の勝ち、という単純なルールだ。ちょっぴりジョッキーの気分が味わえるかも。ノリノリの実況中継もウリのひとつ!? とにかく楽しめるアトラクションだぞ！



トラップをクリアして財宝をゲットせよ!!

RUINS
ルーインズ

こちらは、遺跡発掘現場に残されたキーストーンをパワーアップしながら、古代遺跡にしくまれた罠をクリアしていく、トラップ&アドベンチャーゲーム。

最終的に、「王の間」に眠る財宝を手に入れればOK。だが、失敗すると恐ろしいことが…。

冒険好きなら、絶対に挑戦するべきだぞ!!



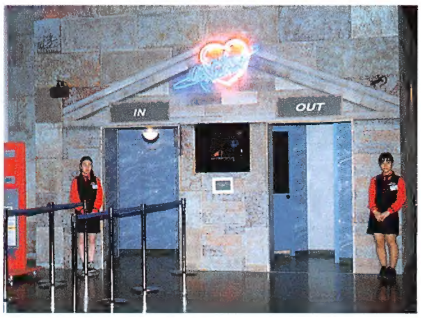
さまざまな心が映し出すカクテルの色は…

MIND PLANET
マインド プラネット

ここでは、カクテルを使った占いをしてもらえる。実際にカクテルを飲むわけではないので、未成年でも安心して利用できるぞ。

好きなカクテル&バーテンを選び、いくつかの質問に答えていくだけで、自分のことを占ってくれるのだ。

占いに興味ある人はもちろん、普段は興味がないという人でも、充分楽しめるぞ！



迫力満点のシミュレーションライド!!

IMAX RIDEFILM
アイマックス・ライドフィルム

ネオジオワールドつくばでも大好評の、視野180度の巨大ドーム型スクリーンにものすごい迫力の映像が映し出される、視覚&体感型アトラクション。

視界や座席が激しく揺れ動き、実際に動いているような感覚にとらわれる。

まだ体験したことのない人は、絶対にチャレンジしよう。この楽しみを知らないのはソンだぞ！



まだまだあるぞ！ 遊びのフロア

カーニバルコーナー

ＳＮＫファンにはおなじみのプライズマシン、ネオカーニバルを設置！
プライズマシン通も初心者も、まとめて楽しめるコーナーだぞ。両手いっぱいに景品を抱えて帰るのもいいかも。



プライズ&大型筐体コーナー。思わずハマってしまうかも!?

アミューズメントマシン

大人気のアーケードゲームが満載の、アミューズメントコーナー。
ＳＮＫのゲームはもちろん、他社の人気ゲームも一通りそろっているぞ。アーケードゲームファンにはたまらない!?



人気ゲーム満載のアミューズメントコーナー。プレイするしか



パーク内にはネオポケカラーを展示。もちろん試遊できるのだ

ネオジオボウル

コズミックボウルやハイパーボウリングなどで、楽しさ満載のネオジオボウルがここにも登場！
全レーン、ハイパーボウリングを設置。夕方になるとボールやピンが光って、幻想的な雰囲気をかもし出してくれるのだ。友達や恋人を誘って遊ぼう！



幻想的な雰囲気を楽しむのに最適なネオジオボウル。特に夜はオススメ

ネオステージ

遊びについてはいたれりつくせりのネオジオワールドには、もちろんカラオケ『ネオステージ』もアリ！
全部屋が違った雰囲気を持っているので、何度きても楽しめるぞ。
やはり、夕方までアトラクションで遊んで、その後ボウリング、さらに朝までカラオケっていうのがコースかな？



ネオステージ入口。友人や恋人と一緒にいこう



スタッフおすすめのレンガの部屋。他にもいろんな部屋があるぞ

ブルーヘブン

ビリヤードとダイニングバー&カフェが合体したのが、このブルーヘブン。
11台のビリヤード台も魅力だし、店内中に設置された多数のＤＶＤからは常に良質の映画が上映されていて、少し休むのにももってこいなのだ。さらに、窓から海も見えて、雰囲気も抜群！ 1人でもいいけど、友達同士、恋人同士でくると、盛り上がること間違いなしだ。



しゃれた雰囲気のブルーヘブンの入口だ



海を見るか、ＤＶＤを見るか。ホントにオシャレな店内



密かなブームのビリヤード。雰囲気もかなりいいカンジ

ちょっと一息… 憩いの場も充実!!

カムカムエブリバディ

入り口を入ってすぐにあるカフェテリア。焼きたてクレープとカジュアルケーキ、ヘルシーなフローズンヨーグルトなどを売っているぞ。
まずはここでクレープでもぱくつきながら、どこから攻めるか決めてみよう。



入ってすぐのところにある軽食店。焼きたてクレープがオススメ

パークビューカフェ

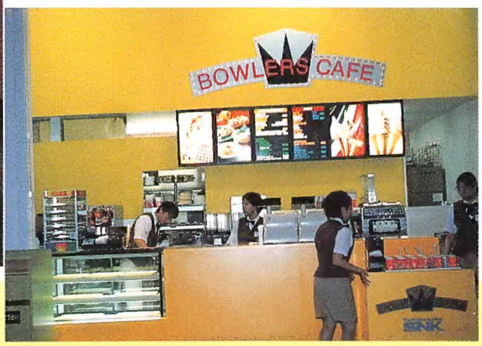
ファーストフード&デザートのお店。パーク内にあるので、アトラクションで疲れた体を休めたり、次にどこにいくか迷った時に寄ってみるといいかも。



パーク内にあるぞ。ちょっとした休憩にもってこいだ

ボウラーズカフェ

ネオジオボウル内にあるカフェ。カジュアルフード&ソフトドリンクのお店だ。
ボウリングの合間に一息入れたい時にぴったりだね。



ネオジオボウル内にある軽食店。ゲームの合間にどうぞ

【ネオジオワールド東京ベイサイド】

●施設構成

・1＆2Ｆ	立体駐車場（480台収容）
・3Ｆ＆Ｍ4Ｆ	ネオジオワールド カムカムエブリバディ パークビューカフェ
・4Ｆ	ネオジオボウル ネオステージ ブルーヘブン ボウラーズカフェ

●営業時間

・3Ｆ＆Ｍ4Ｆ	日〜木	10:00〜23:00
	金・土	10:00〜翌1:00
・4Ｆ		10:00〜翌6:00

※駐車場は9:00〜翌7:00



●定休日
年中無休

●交通
・東京臨海新交通「ゆりかもめ」
　青海駅から徒歩０分
　お台場海浜公園駅から徒歩約７分
・東京臨海高速鉄道
　東京テレポート駅から徒歩約３分
・高速道路
　東京都心〜首都高速11号台場線（レインボーブリッジ経由）
　　　〜台場ランプから約３分
　羽田・横浜方面〜首都高速湾岸線〜13号地ランプから約３分
　千葉方面〜首都高速湾岸線〜有明ランプから約４分

●利用料金

・ネオジオボウル

		月〜木	金・祝前日	土	日・祝
20時まで	一般	700円		800円	
	学生・ジュニア	600円		700円	
20時以降	一般	800円	900円		800円
	学生・ジュニア	700円	800円		700円

・ネオステージ

	月〜木	金・祝前日	土	日・祝
18時まで	300円		500円	
18時以降	500円	600円		500円

・ブルーヘブン（ビリヤード）

	1時間あたり	延長（15分あたり）
18時まで	800円	200円
18時以降	1,000円	250円

・駐車場

最初の1時間	以降30分につき
500円	250円

※施設内で4,000円以上利用した場合、24時から当日閉店までの駐車料金は無料。

【ネオジオワールド】

●チケット料金

	大人（高校生以上）	小人（小・中学生）
入場券	500円	300円
入場＋アトラクション券（1,300円分）	1,700円	1,500円
入場＋アトラクション券（2,100円分）	2,400円	2,200円
ネオジオパスポート 入場＋アトラクション乗り放題	3,200円	3,000円
ネオジオパスポートプラスワン （窓口でのみ販売） ネオジオパスポート＋（大観覧車、ハイパーシュート、ハイパードロップのうち1機種1回）	3,900円	3,700円

※プリペイドリロード方式を導入しています。
※「ネオジオパスポートプラスワン」以外は、大観覧車、ハイパーシュート、
　ハイパードロップを利用できません。
※小学生未満は入場無料。
※体の不自由な方、中学生未満の方にはつき添いが必要です。
※チケットの払い戻しはできません。
※チケットの種類、料金などは予告なく変更する場合があります。

●アトラクション利用料金

アトラクション名	利用料金	身長制限
ビーブジェム！	800円	なし
ニューヨーク・ゲッタウェイ	700円	110cm以上
アイマックス・ライドフィルム	700円	110cm以上
テラリウム	700円	120cm以上
バクテン	700円	140cm以上
ノー・フェイト	600円	なし
エージェント・メタル	600円	110cm以上
マインドプラネット	600円	なし
ルーインズ	600円	なし
イッツ・ア・クール・ジョッキー？	500円	130cm以上

パレットタウン①

おしゃれなニューシティで楽しもう!!

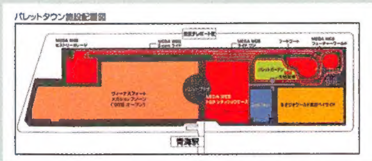
ネオジオワールド東京ベイサイドがある場所は、パレットタウンと呼ばれる新テーマシティ。72832㎡の広大な敷地に、大型複合商業施設、クルマのテーマ施設、ライブホール、総合エンタテインメントパーク（これがネオジオワード）、屋外エンタテインメントなどが集まったもの。

大型複合商業施設

1階はメガショップゾーン。気軽で味わいのある『りんかいスクエア』、レストランやワインガーデンを中心としたヨーロッパ風の『ザ・コンチネンタル』、いろんな専門店が並ぶ『大型専門店ゾーン』の3つのエリアから構成され、インテリアからスポーツ用品、ペットショップまで、多種多様のお店があるぞ。

2・3階は、ヴィーナスフォート。ビューティテーマパークをコンセプトとしたショッピングモール。若い女性が興味を持ちそうなものがいっぱいあるのだ!!







これからいろんな店が増えていくパレットタウン。期待しよう

パレットタウン②

パレットタウンで遊び尽くそう!!

MEGA WEB

トヨタ自動車株式会社が提供する、クルマのテーマ施設。トヨタのクルマがところせましと並んでいて、実際に見るだけでなく、乗ったりもできるようになっている。

現在のクルマはもちろん、過去のクルマも展示。さらに、未来のクルマ社会を体験できるパビリオンもあるぞ。クルマ好きにはたまらないね。



トヨタの提供するMEGA WEB。多種多様の車があるのだ

Zepp Tokyo

2709名収容の、大型ライブホール。スタンディング形式で、照明や音響設備は最新のものが用意されている。すでに国内外の一流アーティストの公演も数多く決定しているらしい。楽しみだね。

また、コンサートだけでなく、多目的に使用できるようになっている。何かの催しものとかも開かれるかも？



車の運転シミュレータ。ぜひ自分の体で感じてみよう

大観覧車・ハイパーシュート・ハイパードロップ

遠くからでもよく目立つ大観覧車は、世界最大の大きさを誇る。夜になるとイルミネーションがほどこされ、とてもきれいなのだ。

ハイパーシュート、ハイパードロップは、地上58メートルのタワーにそって、座席が急上昇、急降下する、いわゆる絶叫マシン。スリリングかつ、空中からのきれいな風景が楽しめるぞ。

KOFビジュアル集2

映像で見る KOFストーリー

前号からスタートした『KOFビジュアル集～映像で見るKOFストーリー』。今号はその第2回として、オロチにまつわるストーリーが本格的に展開される『KOF '96』を紹介しよう。

また『KOF'97』『'98』については、次号以降に掲載していく。

'96年から全世界規模のメジャー大会として開催

西暦1996年。今年もキング・オブ・ファイターズが開催されようとしていた。

ただし今大会は以前のような謎めいたものではなく、巨大企業数社のスポンサーによる、全世界規模のメジャー大会となっていた。

世界各地で予選大会が開催され、それを制した9チームの中には、当然のようにかつてのキング・オブ・ファイターズの常連が顔を並べていた。

しかしながらその中には、驚くべきメンバーによるチームも混じっていた。ギース・ハワード、ヴォルフガング・クラウザー、Mr. ビッグ。かつては世界の覇権を握ろうとした彼らがエントリーしていたのだ。やはり彼らの目的はボガード兄弟と極限流空手伝承者の抹殺なのか？

そして謎の女たちとチームを組み、再び出場する八神庵。ライバル・草薙京と彼との勝負の行方は!? 公式大会として開催される今大会であったが、すでにその頭上には暗雲がたちこめていた…。

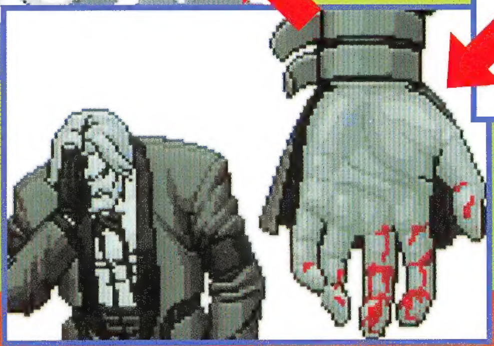
THE KING OF Fighters '96

大会の主催者 神楽ちづる現れる

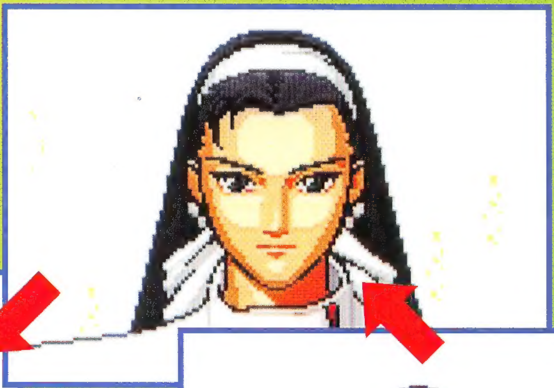
すべてのチームを倒すと、今大会の主催者・神楽ちづるが現れる。そして彼女は解放されたオロチ一族の力を再び封じるために協力して欲しいと、優勝者たちに頼むのだった。



「だからお願い…」。傷ついたちづるの優勝者への頼みはなおも続く…。



「ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男…」を倒すために、力を貸して欲しいと、ちづるは頼むのだった。



「私の名は神楽ちづる…。譲りし者…」。彼女は名乗ると、優勝者たちの本当の実力が知りたいといった。



「はじめまして。今大会を主催させていただいた者です」。優勝者たちの前に、大会の主催者が現れる。

オロチ八傑集の１人、ゲーニッツとの最後の闘い

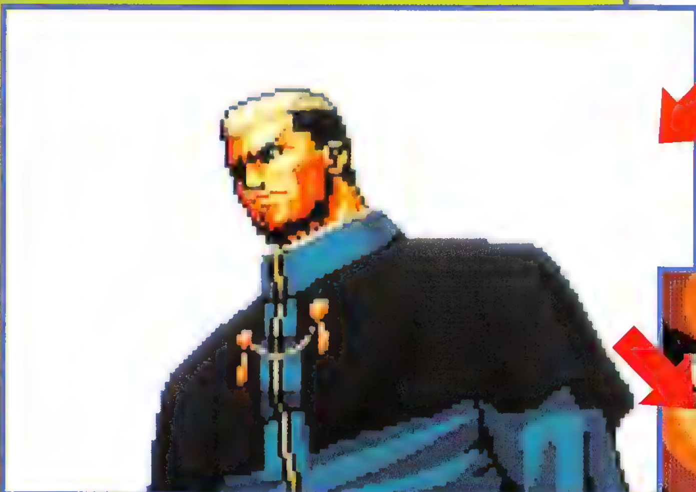
神楽ちづるの依頼を受けて、優勝者たちが最後に対戦するのは、オロチ八傑集の１人・ゲーニッツ。
昨年、一昨年の大会主催者であるルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチの力を解放したのも彼だった。
しかし優勝者たちとの闘いに敗れると、ゲーニッツは自らその命を絶ってしまう。



突然吹きはじめた風の中から男の声が。「さすがですね。これくらいでは、どうということはありませんか…」



風の中、ひとりの男の姿が次第にはっきりとしてくる。現れた男はオロチ八傑集のひとり、ゲーニッツ…。



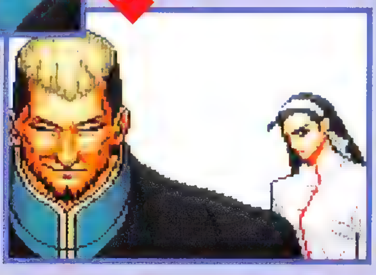
ゲーニッツはその柔らかな物腰といんぎんな言葉づかいとは裏腹に、優勝者たちを挑発するような台詞を吐き続ける。



やがて彼は、オロチの血による闘争本能を目覚めさせたがごとく、大きく眼を見開き闘いを挑んでくる。

ゲーニッツの最期

闘いに敗れ去ったゲーニッツは、もはや逃げも隠れもしなかった。
「召されるのです。天へ…」
そんな言葉を残し、彼は自ら命を絶ってしまう。



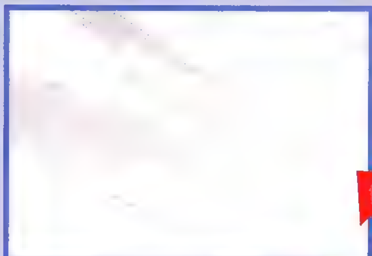
「神楽さん。あなたが見こんだ方々、なかなかのものでした」。闘いに敗れたゲーニッツに、もう以前の覇気はなかった。



「いい風がきました。そろそろ頃合です」。逃げるのかとの問いに、彼は「いえ、召されるのです」と答えた。



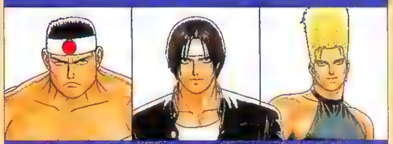
「…天へ」。彼は天に召されるという台詞を残し、最期の時を迎える。



ゲーニッツが自らその命を絶ってしまうと、あとにはただ風が吹くばかりだった…。

『KOF'96』主要チームエンディングギャラリー

主人公チーム



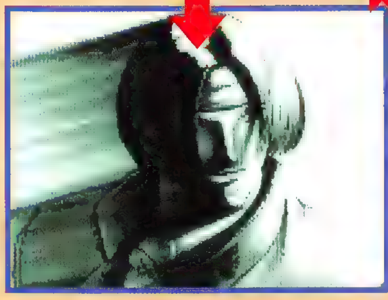
●大会前の野試合でゲーニッツに不覚をとった京は、見事に雪辱を果たした。しかし「オロチを払う血」が、闘いの終りではなくはじまりであることを、京に予感させるのだった。



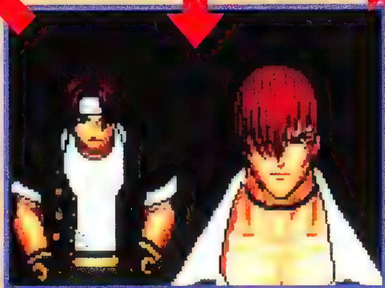
「やっと終わったな」。その時ふいに京は、ゲーニッツとの闘いに勝った時の紅丸の言葉を思い出した。



「八神、草薙、オロチか…。ついに役者はそろったってわけだ。ま、だからって俺には関係ねーけどな…」。ひとり街を歩く京。



「いーや。はじまりだぜ！」。京はこれからが本当の闘いのはじまりであることを確信していた。

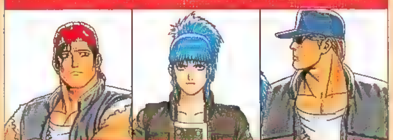


「草薙、八神など知ったことか。俺と貴様の勝負、それだけだ」という庵。草薙の宿命から逃れられないというちづる。オロチに関わろうと思うなというゲーニッツ。さまざまな言葉が京の脳裏をよぎった。



「1800年前の草薙を知っていたかもしれない。だが、今の俺の力までは読み切れなかったようだな、オロチよ」。京は雪辱を果たした。

新・怒チーム



●レオナは、8年前に自分の両親を殺害した者が、彼女自身であることをゲーニッツから知らされショックを受ける。しかし同僚たちの思いやりに、彼女も心を開きはじめる――。



自分を気づかうふたりの姿に、一瞬レオナは、これまで見せたことのない笑みをうかべるのだった。



クラークは「血の宿命ごときで人生を縛られる必要はない！」と彼女を諭す。「…でも、私はどうしたら…」レオナは耳を貸さない。



「お前、その方が感じがいいぜ！」。レオナの笑顔を初めて見たラルフは、ほっとしてそうつぶやいた。



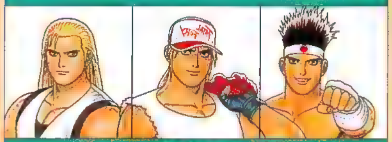
ラルフ一流の茶化したようななぐさめに対し、そんな単純な問題ではないといましめるクラーク。やがてふたりはケンカをはじめる。そして負けたラルフは、クラークから「様づけ」で呼ぶよういわれて従う。



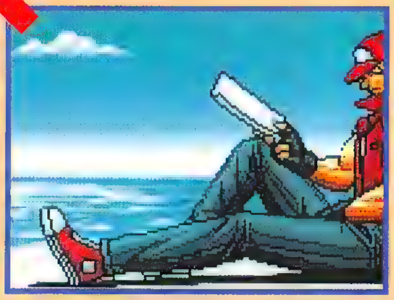
事実を隊長に報告し対処しなければというクラーク。しかしラルフは、ゲーニッツの言葉にショックを受けて黙りこむレオナを気づかう。

『KOF'96』主要チームエンディングギャラリー

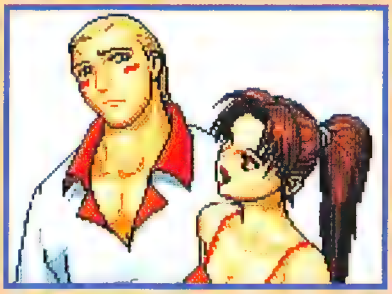
餓狼伝説チーム



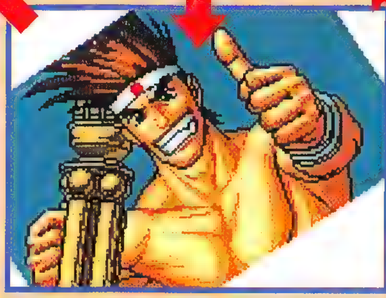
●KOF大会が終わって1ヵ月が経過していた。普段の生活に戻ったテリーに、アンディから近況を知らせる便りが届いた。格闘家としてではない、普段のテリーの素顔がそこにあった。



「今大会も色々なことがあったけど、こちらはやっと落ち着いてきたって感じだよ。今はとりあえず修行の毎日さ」。アンディからの手紙を波止場で読むテリー。



「舞は…。元気です…」。話題が舞のことになると、手紙の中のアンディも少し歯切れが悪いようだ。



追伸として、今度は主役の座を自分がもらうとジョーがいっていることが書かれてあり、彼の写真が同封してあった。

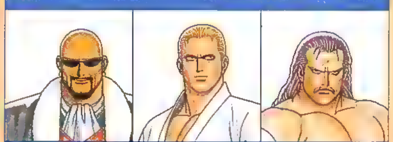


そこへ顔なじみの少年がやってきた。彼はバスケをしたいのでつき合って欲しいと、テリーに頼むのだった。



「オッケー!!」。テリーは快く引き受ける。そしてトレードマークの赤い帽子を、彼は空高く放り上げた。

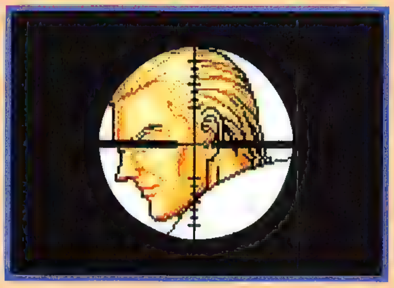
ボスチーム



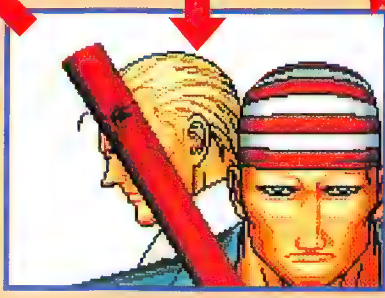
●ギースの大会出場の真の目的を知ったビッグは、ギースを狙撃するがビリーに阻まれる。捨てゼリフを残して立ち去るビッグ。クラウザー、ギースもそれぞれ帰途についた。



ゲーニッツが自害すると、「オロチ…くちほどにもなかったわ」ギースは思わずそうつぶやいた。



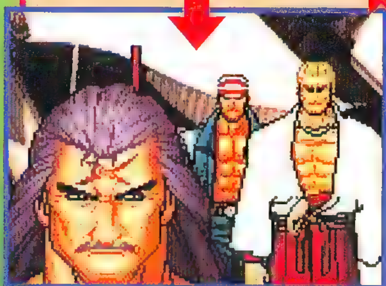
オロチの力の秘密を探るため、ギースが今大会に出場したことを知ったビッグは、手駒にされたと怒りをぶつけてくる。



しかしビリーがビッグの狙撃を阻止した。ビリー「ご無事ですか？」。ギース「ビリーか…。余計なまねマネを…」



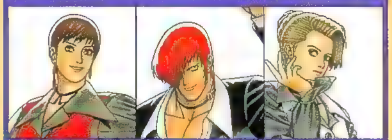
ビッグ「妙なトーナメントに引っ張りこまれるわ、手駒にされるわ。ほんのお礼がわりだ。ほんのな…。」



「なかなかの余興であった。また、いずれな…」。さすがにクラウザーは、貫禄充分に引き上げていった。

『KOF'96』主要チームエンディングギャラリー

八神チーム



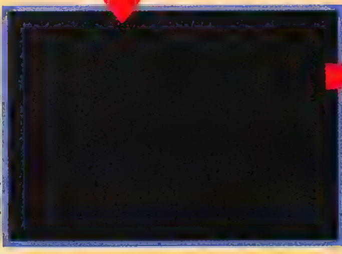
●自身の体にもオロチの血を宿す庵は、ゲーニッツを倒すと突如「血の暴走」を起こし、オロチ八傑集でもあるチームメイトのマチュア、バイスに襲いかかり２人を殺害（？）してしまう。



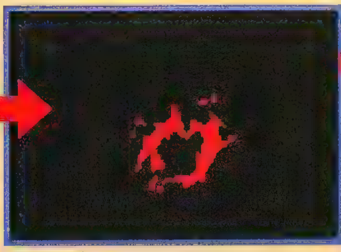
庵の『血の暴走』を警告してゲーニッツは自害した。そんなありさまを、マチュアとバイスは冷静に見続けていた。



庵の恐ろしさに戦慄するバイス。マチュア「震えているの？」。バイス「柄でもないといいたげだな。だが、あの男…、本当に強いぞ」



じっとうつむいたまま身動きもしなかった庵に、その時突然異変が起こった。庵「なんだ？…な、何も見えん…!?」



庵は血を吐き、眼も見えなくなる。



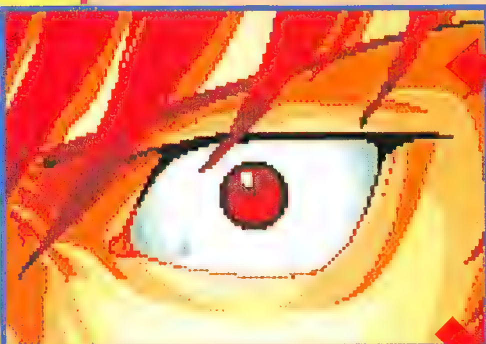
庵の体の中では明らかな、そして大きな変化が起こっていた。



苦しみながら、激しく血を吐き続ける庵。



その異変に対し、マチュア、バイス、そして庵自身も、同じひとつの言葉を思い浮かべていた…。



それは、ゲーニッツが最期の時に警告した『血の暴走』だった…！





辺りには肉の裂ける鈍い音が響いた。そしてそれは、まるで野獣が獲物を食い殺すような光景だった。





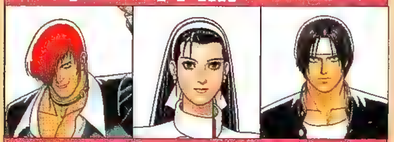
庵の『血の暴走』を前にした時、マチュアもバイスもまったく無力だった。２人はなす術もなく倒された。



２人を倒してしまうと、庵はただひたすら天に向かって吠え続けた。その姿はまさに『血の暴走』そのものだった。

『KOF'96』主要チームエンディングストーリー

三種の神器チーム



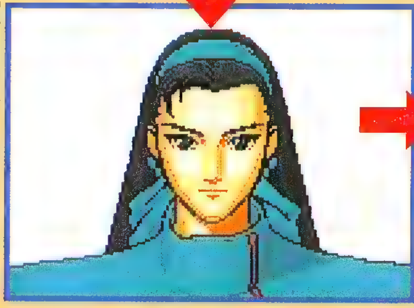
●オロチの血に体をむしばまれる庵。そして京もまた、力を合わせるよう説得するちづるの呼びかけを無視し、自分の生きたいように生きるといって立ち去ってしまう。



「はじめまして。今大会を主催させていただいた者です」。ちづるの前に、もうひとりの『ちづる』が登場する。



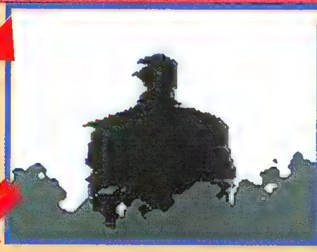
「これはどういうことだ？　神楽！　何かの冗談か？」。京は動揺を隠せない。



「私の名は神楽…。護りし者…」。もうひとりの『ちづる』は続ける。「ちづる、その若き草薙と八神を導きなさい…」。



ちづるはそれが、封じられたオロチをふたりで護ってきた、今は亡き自分の姉であることを理解する。



「さすがですね…」。例によって風とともにゲーニッツが登場する。

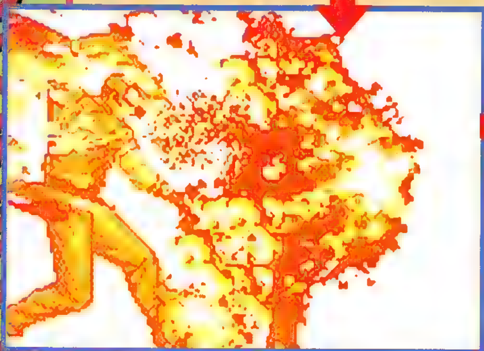


闇払いを放つ庵の手からは、紅い炎が出ている。

庵の炎が紅かったことを、ちづるは「大蛇は八神の紅い炎で封じられ、草薙によって払われた。八神の紅き炎はあなたが持つ人の本能が生み出したものよ」と説明する。



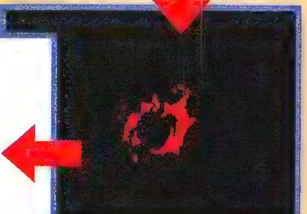
京「喰らい…やがれェェイッ！」





ゲーニッツは叫び声とともに消えた…。





庵の炎が蒼いのも、八神一族が代々短命なのもオロチの血のせいと、ちづるは続ける。そして「このままその力を使い続ければ八神、あなたもいずれ…」。庵「死ぬとでもいいたいのか、誰がだ？　この俺がか！」

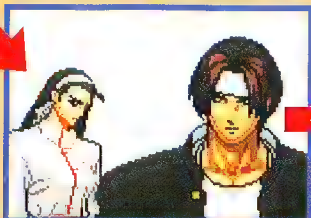


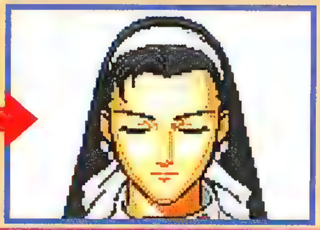
突然血を吐く庵。

ちづるは草薙と八神の争いの無益なこと、そして、オロチを止めるには両者の力が必要だと諭すが…。庵は拒絶する。



そして京も、「俺たちの闘いは草薙とか八神とかってことじゃない。俺とヤツの闘いだ」と、ちづるの注意に耳を貸さない。





やがて京も庵も、自分たちが血の宿命から逃れられないことを悟る時が必ずくると、ちづるは考えた。そして彼女は、そんなふたりの後ろ姿を見送りながら、機が熟すのを待とうと決意を新たにするのだった。





今月はようやく対CPU戦攻略。今までCPUに勝てなくてイライラしていた人も、そのイライラとは今月でおさらばなのさっ！ CPU相手には遠慮はいらないので、思う存分叩きのめしてやろうぜ！ もちろん、香緋＆ギースの連続技＋対人戦攻略もあるよ♥

SNK	
業務用HN64	発売中／128,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	6月発売予定／価格未定
格闘アクション	

システム解析／DSP－たろりん

システム解析〜補足の巻

●投げ回避の真実

投げ回避を詳しく解析してみたのでお伝えしよう。

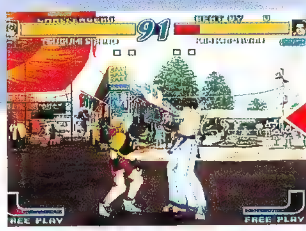
通常投げは、回避コマンドの入力タイミングにより、2種類の抜け方がある。投げが成立した直後に入力した場合（だいたい1／3秒ぐらい）は、ダメージを受けることなく抜けられる。やや遅めに入力した場合（1／3秒から1秒弱までの間）は、少しダメージを受けてしまうものの、ダウンせずに立ち直る。これより遅いタイミングでは投げ回避はできなくなる。

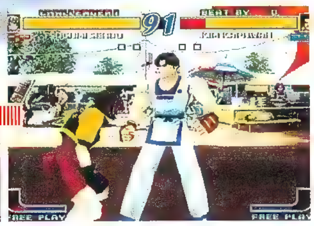

通常投げは遅めのタイミングでも抜けられるが、少しダメージを受ける

一方、コマンド投げと回り込みを食らった場合は、1／3秒以内に回避コマンドを入力しないと抜けられず、抜け方も1種類のみ（ダメージは受けない）となっている。例外として、回避不能のコマンド投げもあるけどね。また、空中投げ、背後投げ、必殺技の投げはすべて回避不能。

さて、いよいよ実際の回避方法に触れていこう。

回避コマンドのレバー操作に関して、恐ろしいことが判明した。食らった投げ技のコマンドの最後の部分を入力することになっているが、実は➡のコマンドなら⬈や⬊でも大丈夫。そればかりか、⬊のコマンドも➡や⬈で代用できてしまう。レバー入力の上下方向の要素は関係なく、左右方向の要素さえ合っていればいいのだ。


食らった側は➡＋Cで抜けることができる。納得できないです


モンキーフリップを決めたところ。この技のコマンドは⬊⬊＋Cだが…

回避コマンドは時間内に成立すれば、それ以前にどんな操作をしていたとしても成功する。よって、レバーを素早く左右にガチャガチャと振りながらCD両方のボタンを連打することで、理論上はすべての投げから抜けることが可能なのだ（入力が間に合えば、の話だけど）。う〜む…。

とはいえ、投げを食らったのを確認してから投げ回避コマンドを入力するのはかなりキツい。実戦では、投げで反撃される状況になった時に、とりあえず回避コマンドを連打しておく、という感じで使うことになる。無敵技を持っているキャラならば、無敵技を入力してから投げ回避を入力すれば、相手が投げ以外の行動を取っても対処できるので、さらに安全だぞ。

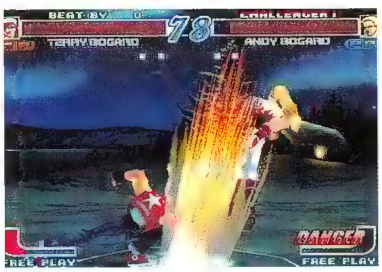
●投げとヒートゲージの関係

投げ技によるヒートゲージの減少について述べていこう。投げ技を食らった側のヒートゲージは、投げが成立した瞬間に減ってしまう。投げ回避の成否にかかわらず、だ。さらに、投げの成立とともにヒートゲージがなくなった場合、瞬間的にオーバーヒートが発生して操作不能となってしまうので、投げ回避ができなくなる。投げのダメージを食らったうえに気絶、という恐ろしい状態になってしまうのだ。

ヒートゲージの減少量は、通常投げよりもコマンド投げの方が多く、必殺技の投げは通常投げよりも少なくなっている（例外もあるが、コマンド投げよりも多く減らせるものはない）。

●ヒートゲージの増減あれこれ

以前、『攻撃を食らうとヒートゲージが減少する』ということをお伝えしたが、これには例外がある。ヒートブロウ、超必殺技、オーバードライブパワー、追い打ち、回り込みを食らった時には減らないのだ。


超必殺技を食らってもヒートゲージは減らない。気絶の心配もない

逆にいえば、相手のヒートゲージが残り少ない時は、超必殺技などを決めるチャンスが訪れたとしても、あえて他の技を使ってオーバーヒートを狙う、という戦略も成り立つわけだ。

というわけで、余裕がある時には、こまめに相手のヒートゲージをチェックしておきたい。ヒートブロウやカウンターアタックなどを警戒する意味もあるしね。

攻撃を当てた側のゲージに関しても続報がある。通常、相手に技を当てたり、必殺技を出すとゲージは増えるのだが、超必殺技、オーバードライブパワー、ヒートブロウは、出した時ばかりでなく、相手にヒットさせたとしてもゲージは一切増えないのだ。まあ、演出が長いオーバードライブパワーがヒットした場合は、演出中にじわじわとヒートゲージが回復するけど、これはまた別の話だしね。

また、前号でお伝えした通

※記事中のコマンドは、すべて自キャラが右向き時のものです

り、ヒートブロウの動作中に攻撃を食らった時はヒートゲージは減らない。これは、出がかりをつぶされた時、攻撃後のスキに攻撃を食らった時、どちらにもいえる。しかも、そこから連続技を食らったとしても、その連続技が続いている間はまったく減らないのだ。ヒートブロウをつぶされても、即オーバーヒートということはないのである。

●ヒートブロウをかわしたあとの新戦法

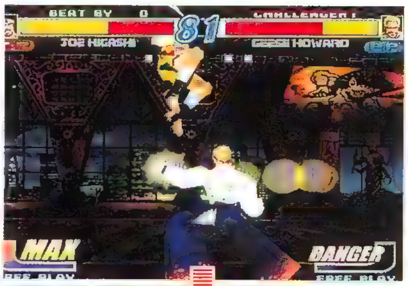
次は逆に、ヒートブロウに対処する側の戦法を紹介しよう。それはズバリ、『ヒートブロウの硬直が解けるまで待ってから攻める』というもの。ヒートブロウが空振りに終わった（あるいはつぶされた）時は、へたに相手の攻撃を食らうとオーバーヒートする可能性があるので、誰しもガードをかためたくなるだろう。そこで使っていくべきなのが、投げ技。相手の硬直が解けるのを待ってから、投げを狙ってみるのだ。これはかなり決まりやすいはず。

この時、通常投げや必殺投げでは相手のヒートゲージが減り切らないが、コマンド投げを使えばバッチリヒートゲージを0にすることができる。前述した通り、投げが成立した時点でオーバーヒートするので、投げ回避もできない。

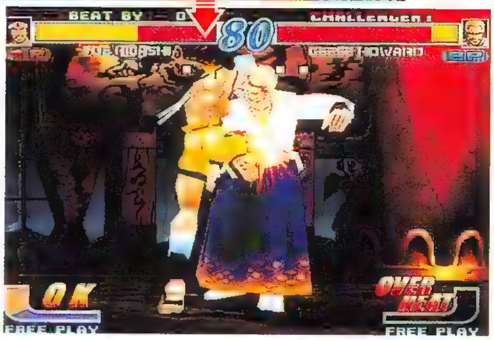
この戦法は、ヒートブロウをジャンプでかわしたあとに狙うといい。回り込みでかわしたあとだと、逆にこちらが不利なことが多い（引きつけてから回り込みをした場合は、スキに攻撃を食らってしまう）のでダメ。

さらに、ヒートブロウの出がかりを小技で止めてからズンズン歩いて近づいていき、投げてしまうという戦法もあるぞ。対戦相手には嫌われそうだけど。

この攻めは、連続技が確定する場面で、あえて不確定な攻めを展開するものだが、成功すれば相手に与える精神的ダメージは（もちろん、実際に与えるダメージも）絶大なので、ぜひ試してみて欲しいのだ。



ヒートブロウを垂直ジャンプでかわしたら、わざと少し待ち…



硬直が解けてからコマンド投げを決めよう。オーバーヒート確定だ

●振り向き

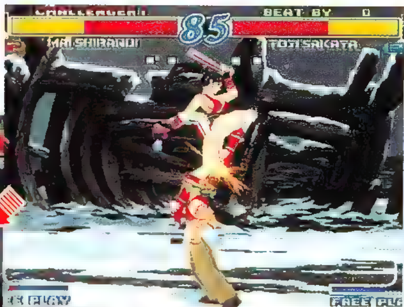
このゲームでは、相手に背を向けた状態で通常技を出そうとすると、振り向きながら攻撃する特殊な技が出てしまう（以下、振り向き攻撃と表記）。

これには立ちとしゃがみがあり、性能はほぼ全キャラ共通。発生は遅め、相手の食らい硬直&ガード硬直は立ちBと同程度、キャンセル可能、スキは大きい、といったところだ。キムと坂田には、それぞれ固有の振り向き攻撃もある。

ただし基本的に、相手に背を向けた状態は不利といえる。振り向き攻撃の性能はいいとはいえないし、投げ回避できない背後投げを食らう可能性もあるので、素早く相手の方に向き直したいところ。

この時、レバーをしゃがみガード方向に入れていると、ずっと背を向けたままの状態が続いてしまう（ガードはできる）。一瞬立ちガード方向にレバーを入れて振り向くのがおすすめだ。ちなみに、いったん振り向きモーションに入ってしまえば、完全に振り向く前に技を出したとしても、ちゃんと相手の方に通常技を出してくれる。裏まわりジャンプ攻撃から連続技を決めることも、一応可能なのだ。

また、必殺技は、背を向けたまま入力してもちゃんと相手の方を向いて出てくれるので安心。



完全に振り向いていなくても、相手の方に通常技を出せるぞ



ジャンプ攻撃で裏にまわったあとは、振り向いてから技を出そう

●ジャンプ攻撃の食らい硬直

ジャンプ攻撃の食らい（ガード）硬直は、ジャンプAは短く、ジャンプBとジャンプCは同じ。BかCのどちらか使いやすい方を使っていくといいだろう。

ちなみに、小ジャンプB or Cから立ちAにつなぐ連続技は、慣れれば実戦投入できます。打点をギリギリまで低くすることと、着地硬直の長さを体で覚えるのがコツ。ギリギリまで打点を低くするとガードされた時も有利になるので、完璧にマスターすれば攻めの幅が広がるぞ（さすがに連続ガードにはならないので、投げには注意）。



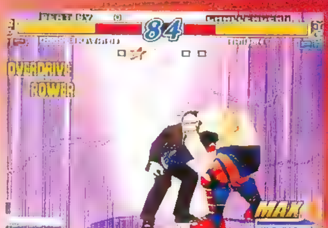
小ジャンプCの打点は極限まで低くしよう。体で覚えるしかない



着地の硬直が解けるタイミングも体で覚えてしまおう

まだ間に合うぞ、食らいキャンセル！

相手のゲージがMAXの時に連続技を食らってしまい、オーバードライブパワーを食らってしまう！ てな状況になっても、あきらめてはいけない。オーバードライブパワーの出がかりの演出（背景がフラッシュするやつ）が出てしまったとしても、実際にその技がヒットするまでは、食らいキャンセルヒートブロウを出せるのだ。「他の必殺技なら食らってもまだ負けないが、オーバードライブパワーを食らったら負ける」という状況では、オーバードライブパワーを出してきたのを確認してからヒートブロウで抜けるようにすれば、相手が必殺技を使ってきた時にゲージが温存できるので、ちょっとお得…かもしれない。



こんな状況になっても、ABCを同時に連打すれば逃げられるのだ

※対CPU戦においてプレイヤーキャラにジョー・ヒガシ、不知火舞、キム・カッファンを選択した場合、相手キャラとしてのライデンの出現率は低確率と思われるため、今回は攻略記事を割愛しました。また、ライデン、ビリー・カーン、千堂つぐみ、ギース・ハワードでプレイした場合は最終ボスがテリー・ボガードになるため、ギース・ハワードは出現しません

リー　シャンフェイ
李香緋

攻略／ILP―ケンちゃん

弱那夢波と天崩山が攻めの要
天崩山は対空や割りこみにも使っていこう



連続技

●➡➡＋C・C→キャンセル弱那夢波

中段始動の連続技。➡➡＋Cは、中段判定であるものの発生が遅めなので見切られやすく、ガードされてしまうと2段目のCとの間に無敵必殺技などで割りこまれる危険性がある。

ただ、見切られやすいと言っても、割りこまれない限り反撃を受けるわけでもないので、多用してもかまわないだろう。

Cじゃなくて⬇＋BでもOKで…



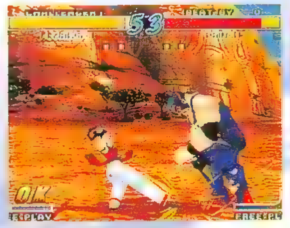
➡➡＋Cのちゅーだーんのあとは…





キャンセル弱那夢波。天崩山と威力がほとんど変わらない

●➡＋B・B・B→キャンセル弱那夢波



➡＋B・B・Bの最後のBは下段判定

➡＋Bの発生が遅いので少々使い勝手は悪いが、威力が大きく最後のBが下段判定になっているため、ヒットすることが多い。

●しゃがみA・しゃがみB→キャンセル天崩山

しゃがみA・しゃがみBからは天崩山しかつながらないので、しっかりヒット確認してから出していきたい。天崩山の威力が大きく、狙う機会も多いので、この連続技はよく使っていくことになる。

●ヒートブロウ→大鉄神

香緋のヒートブロウは相手が浮いてしまうことが多く、決める機会は少ないかもしれない。浮かせたあとに追撃が入ることは少ないので、素直にダウン攻撃をしておこう。



ヒートブロウが地上でヒットしたら…



ダメージの大きい大鉄神がつながります

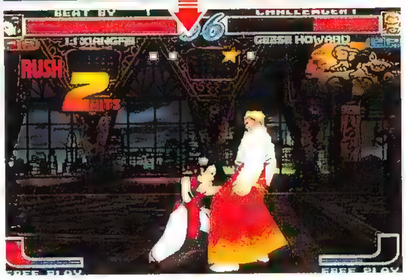
●弱那夢波(カウンターヒット時)→しゃがみA・しゃがみB→キャンセル天崩山

弱那夢波がカウンターヒットしたあとはしゃがみAがつながるので、そのまましゃがみBにつないでキャンセル天崩山まで決めよう。

しかし、弱那夢波がカウンターヒットする機会はあまりないので、かなり大道芸的な連続技だといえる。



弱那夢波がカウンターヒットしたら…



しゃがみAがつながるので、そのままコンビネーションへ

技コマンド表

●投げ技	
力千後宴	➡＋C
胤手玖珠	背後で➡＋C
●特殊技	
回転独楽的蹴	➡＋B
下掛腿	⬅＋B
箭疾歩	↘↘＋A
転身	↙↙
転身箭疾歩	転身中A
施風脚	➡➡＋C
●必殺技	
那夢波	⬇↘➡＋AorC
閃里肘皇	⬇↙⬅＋A
閃里肘皇・貫空	閃里肘皇ヒット時⬇↘➡＋B
氣多閃里	⬇↙⬅＋B
酔陀	⬇↙⬅＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
天崩山	➡⬇↘＋B
●超必殺技	
大鉄神	➡⬅↙⬇↘＋BC
超白龍・改	威力大攻撃ヒット時⬇↘➡＋AB後⬅➡＋AB
●オーバードライブパワー	
真心牙	レバー1回転＋C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡＋B		× ※1	
⬅＋B		×	
↘↘＋A		×	
↙↙～A		×	
➡➡＋C		× ※2	
➡＋C		×	
↘＋C		○	

※1：➡＋B始動のコンビネーションにつながります
※2：➡➡＋C始動のコンビネーションにつながります

※○：キャンセル可、×：キャンセル不可

対人戦攻略

香緋はラッシュをかけていくのが基本。立ちA・B・↓+C or ↘+C→キャンセル弱那夢波や、しゃがみA・しゃがみB・しゃがみC→キャンセル弱那夢波という連続技を使い、ゴリゴリ押していこう。弱那夢波はガードされてもスキがないので、そのまま立ちAを出して再びコンビネーションにつないでいき、ラッシュをドンドン続けていこう。ちなみに、↘+Cがヒットした場合でも、弱那夢波はきちんとヒットするので大丈夫。

コンビネーション中のしゃがみBからしゃがみCの間に割りこまれるようなら、Bで止めるということも必要になってくる。

また、立ちA・B→キャンセル氣多閃里というのも有効なので、戦法にまぜていくといい。香緋のラッシュに対してガードでかたまる相手は、これを食らってくれることが多いのだ。

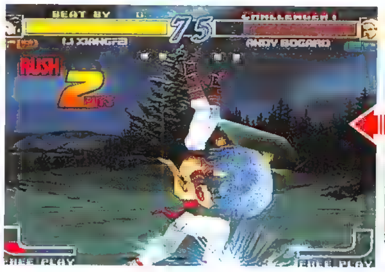
ガンガン攻めこんでいってヒートゲージがたまったら、真心牙を狙っていきたい。香緋のヒートブロウは相手がダウンしてしまうことが多く、あまり使い勝手がいいとはいえないので（保険を取っておきたいというなら別にいいけど）、ヒートゲージは真心牙にまわした方がいいだろう。

真心牙は非常に威力が大きく、狙う機会もかなり多い。跳びこんでジャンプ攻撃を出さずに着地して狙ったり、弱那夢波をガードさせたあとにワンテンポおいてから狙うというのが非常に有効だ。また、ジャンプ攻撃からしゃがみCを空振りキャンセルして決めるというのもわりと使える。

真心牙が決まったあとは距離が離れるので、挑発してヒートゲージも回復するのもいいだろう。

最後に、香緋はしゃがみAの発生が早いキャラクターを相手にすると非常につらい。弱那夢波をガードさせたあとに、主導権を保てないからだ。そのような相手に対しては、受け身的な闘いに徹してしまってもいいだろう。

また天崩山は無敵時間があるので、連続技だけでなく対空や割りこみにも非常に重宝する。相手が跳んだら天崩山、相手のコンビネーションのBとCの間に天崩山、と要所要所で使い、ダメージを増やしていこう。



弱那夢波はちゃんとつながってくれる。安心安心



↘+Cがヒットした時にも…



立ちA・Bのコンビネーションからキャンセルして…



氣多閃里。けっこう食らってくれるんだコレが

コンビネーション表

つながる →　つながらない →

基本コンビネーション

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
  - （B/上/○から）↓+C/下/○
  - （B/上/○から）↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ → ↓+C/下/○
  - （↓+B/下/○から）C/中/×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

専用コンビネーション

- →+B/上/× → B/上/× → B/下/○
- →→+C/中/× → C/上/○ / ↓+B/下/○ → C/上/○ / D/上/× / ↓+D/下/×
- A×4/上/○ → A/上/×

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます（なお、このコンビネーションは編集部調べです）

※上：上段判定
中：中段判定
下：下段判定
○：キャンセル可
×：キャンセル不可

※コンビネーション表中の判定部位及びキャンセルの可／不可、またキャンセル表は編集部調べです

真心牙を決めたあとは、挑発でヒートゲージ回復がオシャレ





対空、割りこみには天崩山を使っていこう。頼れる

ギース・ハワード

攻略／DSP−たろりん



連続技の基本は立ちC・C ガードされた時は烈風拳でかためよう

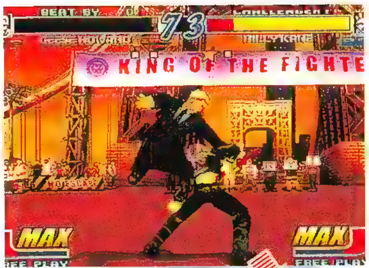
連続技

●ジャンプC→立ちC・C→キャンセルデッドリーレイブ（9段目）→立ちC・C→キャンセル虚空烈風斬（or邪影拳→雷鳴轟破投げ）

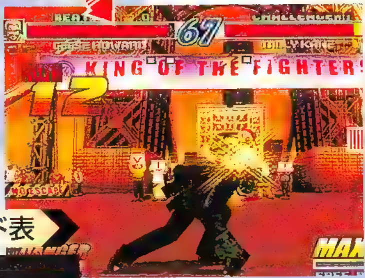
相手の体力ゲージを1本以上奪える連続技。威力は絶大だがヒートゲージを消費してしまうので、確実に相手を仕とめられる時に、とどめとして使うのがよい。

虚空烈風斬は、立ちCを出した瞬間にためはじめれば、立ちC・Cのコンビネーションを出している間にギリギリたまってくれる。

デッドリーレイブの9段目から立ちCにつなぐタイミングは、わりとシビア。連打していれば比較的簡単につながるが、それだと虚空烈風斬をためはじめるタイミングが遅れがち。できれば目押しでつなぎたいところ。確実に決められるように練習しよう。



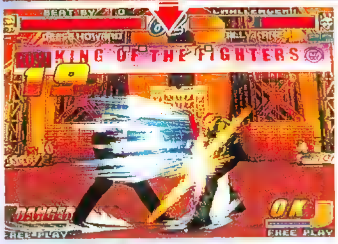
ジャンプCの打点は多少高くてもOK。ボタン連打厳禁



立ちC・Cからデッドリーレイブへ。9発目で止めると相手はよろける



そこに立ちC・C。慣れるまではタイミングが分かりにくいかも



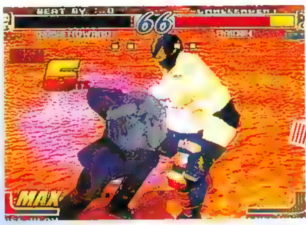
シメは虚空烈風斬。ため時間はホントにギリギリ。威力はこの通りじゃ

●邪影拳（1段目）→キャンセルヒートブロウ→ジャンプC→立ちC・C→キャンセル虚空烈風斬（or邪影拳→雷鳴轟破投げ）

邪影拳の1段目でよろけている相手にキャンセルヒートブロウが当たる、という面白い連続技。ヒートブロウがヒットしたら、一度バックステップしてから跳びこみ、ジャンプCから連続技を叩きこもう。

この連続技もヒートゲージを消費してしまうので、最後のとどめに使うのがよい。デッドリーレイブを使った連続技よりもはるかに簡単だが、こちらの方が少しダメージが小さいので、状況or好みで使い分けよう。

ちなみに、ヒートブロウのあとのジャンプ攻撃を跳び連打掌の3段目まで（ジャンプC・C・C）にすれば、デッドリーレイブ9段止めよりもダメージが大きくなり、ギースの最強連続技の完成となるのだが、跳び連打掌から立ちCにつなぐのが非常に難しいため、実戦での使用はおすすめできない。跳び連打掌の2発目までを高めの打点で当て、3発目を着地前ギリギリで出すとやりやすいので、チャレンジャーな人は挑戦すべし。



邪影拳の1段目は、相手をよろけさせる性質を持っているので…



キャンセルヒートブロウが連続ヒットする。このあとは…



跳びこみから連続技。お手軽なクセに威力はかなりあるのでおじゃる

●しゃがみA・B→キャンセル邪影拳→雷鳴轟破投げ

基本的な連続技。もちろん立ちA・Bからでもつながるぞ。ゲージがある時は邪影拳の代わりにデッドリーレイブにつないでもいいし、邪影拳の1段目からキャンセルヒートブロウにつないでもいい。

技コマンド表

●投げ技	
虎殺投げ	→+C
輪廻落とし	背後で→+C
●コマンド投げ	
真空投げ	←→+C
虎殺掌	→←+C
●特殊技	
天倒殺活二段蹴り	↘+BC
飛燕失脚	しゃがみ状態で→+B
跳び連打掌	ジャンプC後C・C・↓+C
雷光回し蹴り	←+B
●必殺技	
烈風拳	↓↙←+A
邪影拳	↓↙←+C
当て身投げ・螺旋	←↙↓↘→+B
当て身投げ・弧月	←↙↓↘→+C
下段当て身打ち	←↙↓↘→+A
疾風拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
●超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
虚空烈風斬	↙ため←→+BC
●オーバードライブパワー	
レイジングデッドエンド	→←↙↓↘+C後当て身技（螺旋or弧月）
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C

キャンセル表

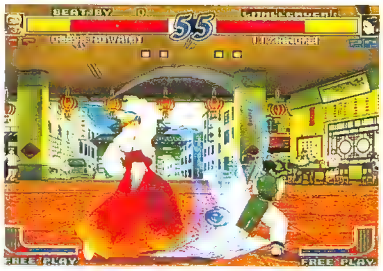
	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	×	×	×
↘+BC	×/×		
しゃがみ〜→+B	×		
ジャンプC・C・C・↓+C	○/×/×/×		
←+B	×		
→+C	×		
↘+C	○		

対人戦攻略

立ちC・Cがらみの連続技の威力が大きいので、これを軸として戦法を組み立てていくといい。立ちCのリーチが長く、発生も早いので、多少離れた距離からでも狙っていけるのが利点。

普段は中間距離を維持し、立ちBやしゃがみCを牽制技として使っていこう。キャンセルで烈風拳を出してもいいが、立ちBから烈風拳を出した時に跳びこまれると、硬直に連続技を食らう可能性がある。たまにアクセントとしてまぜる程度にしておこう。

また、こうして牽制している合間に、立ちC・Cをまぜて攻めていくといい。ヒットしたら連続技につなぎ、ガードされた時はキャンセル烈風拳でかためるのが基本。

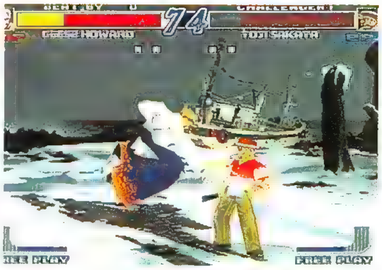


これぐらいの間合いでガードさせれば五分。しゃがみAが有効だぞ

烈風拳をガードさせたあとは、至近距離ではやや不利、やや離れた間合いではほぼ五分の状態になる。至近距離でガードさせたあとは、いったん様子を見るのがいい。離れた間合いでガードさせたあとは、しゃがみAや立ちCでさらにかためるのもアリだ。

跳びこみから攻める場合は、小ジャンプCを使っていく。低い打点で当てればガードされても有利になるし、ヒットすれば立ちA・Bからの連続技も狙える。

対空技が弱いキャラに対しては、通常ジャンプから攻めてもいい。連続技狙いならジャンプCだが、空中戦も考慮するならジャンプC↓跳び連打掌の2段構え戦法も有効。ジャンプCをジャンプの頂点付近で出しておき、相手が地上にいたら跳び連打掌の2発目（ジャンプC・C）を低い打点で出すのだ。跳び連打掌は発生が早いので、着地寸前で出すといいぞ。ただし、着地時に少し硬直してしまうので、連続技につなぎにくくなるというデメリットがある。特に、立ちCにつなぐのはかなり難しい。そこで、跳び連打掌から攻める時は、発生が早くてつなぎやすいしゃがみAを使うのが基本となる。威力は大幅に下がるけどね。



ジャンプC空振り～跳び連打掌は便利だが、着地に硬直があるのだ

しゃがみCや邪影拳（↓雷鳴轟破投げ）でダウンを奪ったら、コンビネーションを使って起き上がりを攻めていこう。ギースは立ちAが使いにくく、しゃがみA始動のコンビネーションはあまり性能がよくないので、コンビネーションで2択攻撃を仕かけるのは起き攻めだけにしておくのが無難なのだ。

しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCのコンビネーションだけは、割りこまれにくいうえにスキが小さいので使えるが、それと対をなすしゃがみA・しゃがみB・立ちCは発生が遅いばかりか、ガードされると反撃を受けてしまうので…。

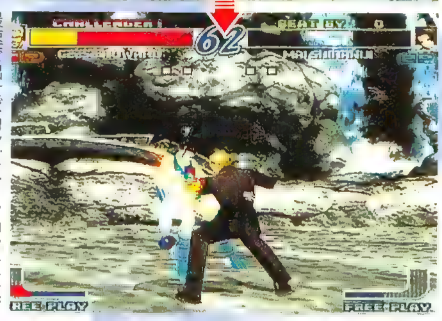
本題に戻って起き攻め法を紹介。立ちA・Bを空振りしておき、相手の起き上がりに↘＋C or ↓＋Cを重ねて2択攻撃を仕かけるのが有効だ。雷鳴轟破投げのあとは時間的にほとんど余裕がないが、最速に近いタイミングで出せば、ちゃんと相手の起き上がりに重ねられるぞ。

この2種類のコンビネーションからキャンセルで出す必殺技は、ガードされても安心な烈風拳がおすすめ。立ちA・B・↘＋Cがヒットした場合もちゃんと空中でヒットするぞ（微妙に遅めにキャンセルすること）。そのあと相手はダウンせずに着地するので、さらに攻めを持続できる。着地地点に再びコンビネーションの3発目（攻撃判定をきっちり重ねることはできないので、つぶされる可能性はあるけど）、しゃがみCなどを重ねる他、ダッシュで接近して投げてしまうのもいい。雷光回し蹴りは中段＋よろけ誘発のおいしい技だが、ガードされると反撃を受けるので却下。

起き攻めが失敗した時や、攻めこまれて接近戦になった時は、しゃがみAでしのぐといい。リーチが長いので、相手のしゃがみAに勝てることが多いぞ。この技である程度間合いを離したら、立ちCやしゃがみCに連係させて中間距離に戻してしまおう。



雷鳴轟破投げのあとは起き攻めタイム。タイミングはシビアだけど…



最速で出せばコンビネーションを重ねられる。キャンセルで烈風拳だ

コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇢

基本コンビネーション

A/上/○	→ B/上/○	→ C/上/×
		⇢ ↓+C/下/○
		⇢ ↘+C/中/○
↓+A/上/○	→ ↓+B/下/○	⇢ ↓+C/下/○
		⇢ C/中/×
C/上/○	→ C/上/○	→ C/上/×

専用コンビネーション

A・B・↘+C	→ A/−/×	→ B/−/×
A×4/上/○	→ A/上/×	

※↘+Cがヒットしないと、次のA・Bは出ません

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます（なお、このコンビネーションは編集部調べです）

テリー・ボガード

攻略／ヒデ本条

しゃがみガードで狙いの技を待ち続けてピンポイントで反撃だぜ！



対CPU戦攻略

●1~2ステージ専用パターン

1~2ステージはCPUが何もしてこない時が多いので、跳びこみからの連続技を決めていくだけで勝てる。素早く倒したい場合は、ラウンド開始と同時に弱バーンナックルを出し、ヒットしたら着地地点にしゃがみA・しゃがみC→キャンセル弱バーンナックルを重ねていくだけでいいぞ。

●超待ちパターン

対応キャラ：テリー・ボガード、アンディ・ボガード、不知火舞、ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、ビリー・カーン

しゃがみガードで待ち、特定の行動や技に対応していくパターン。

キャラ別攻略

テリー…パワーダンク、クラックシュートを待ち、ガード後に立ちA・B→キャンセルパワーチャージを決めていく。何もせず近づいてきた場合はしゃがみAで追い払おう。

アンディ…昇龍弾を待ち、ガード後技のスキに立ちC・C→キャンセルクラックシュートを決める。クラックシュートヒット後は再び昇龍弾を出してくることが多いので、ガードしたあと立ちCからの連続技を決めてくり返そう。なお、しゃがみA・しゃがみB・Cのコンビネーションは、Cのかかと落しの部分にライジングタックルで割りこむことができるぞ。

舞…飛燕連脚、桜狩、必殺忍蜂を待つ。ガード後、飛燕連脚は立ちCからの連続技、桜狩はパワーチャージ、必殺忍蜂は立ちAからの連続技で反撃していけばいい。

ジョー…スライディング、スラッシュキック、タイガーキックを待つ。ガード後、技のスキに立ちC・C・Cで反撃するべし。ヒット後はかなりの確率でタイガーキックを出してくるので、ガードして再び立ちC・C・Cを決めて同じ行動をくり返せばいいぞ。

キム…空砂塵とネリチャギを多用してくる。空砂塵はガード後着地のスキに立ちCからの連続技を決め、ネリチャギは気合いで反応してライジングタックルで迎撃しよう。

ビリー…強襲旋風棍、火龍追撃棍を待ち、ガード後に強襲旋風棍は立ちCからの連続技で、火龍追撃棍は弱バーンナックルで反撃していこう。

しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCをガードしたあとは、しゃがみC（先端を当てるように）遅めキャンセルパワーチャージを出すと、これを食らってくれることが多い。しかも、そのあとビリーはほぼ確実に強襲旋風棍を出してくるので、ガード後に立ちC・C→キャンセル弱バーンナックルを決め、着地地点にしゃがみCを重ねれば、同じ行動をくり返して倒してしまうことができるぞ。パワーチャージをガードされた場合は、再びしゃがみガードでかたまって様子をうかがうべし。



技のスキに立ちC・C・Cを決めてあげれば…

とりあえずスキの大きい技を待ち…

タイガーキックを出してくることが多い

技コマンド表

●投げ技	
バスタースルー	→+C
ネックハンギングクラッシャー	背後で→+C
●コマンド投げ	
バックスピンアタック	→←+C
ネックブリーカードロップ	ダッシュ中AB
●特殊技	
バックスピンキック	→+B
チャージキック	→→+C
ジャンピングニーキック	↘+B
パワーダンク	ジャンピングニーキック中C
ファイヤーキック	←+C
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←+AorC
ライジングタックル	↓ため↑+A
クラックシュート	↓↙←+B
パワーウェイブ	↓↘→+A
ラウンドウェイブ	↓↘→+C（ボタン押しっぱなしでため可）
パワーチャージ	←↘+A
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
●オーバードライブパワー	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C
ヒートアップゲイザー	→←↙↓↘+C

キャラ性能評価

項目	評価
スピード	B
使い易さ	A
総合	A
攻撃力	A
リーチ	C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
→+B		×	
→→+C		×	
↘+B		×	
↘+B~C		×	
←+C		×	
→+C		×	
↘+C		○	

●しゃがみB・しゃがみCパターン

対応キャラ：千堂つぐみ、李香緋

相手が近づいてきたら（こちらから近づいてもかまわない）、しゃがみB・しゃがみCのコンビネーションを当てていくだけの簡単なパターン。

キャラ別攻略

つぐみ、香緋…近づいてきたら、先端を当てるようにしゃがみB・しゃがみCを当てていくだけでいい。しゃがみCでダウンを奪うことができたら、素早く↘＋Cで追い打ちして起き上がりにしゃがみB・しゃがみCを重ねよう。ちなみに、空中にいる相手にしゃがみCがヒットしてもダウンしないので注意すること。



先端を当てるようにしゃがみBを出し…



ガードしていてもそのまましゃがみCを出す!! そんだけ

●ゴリ押しパターン

対応キャラ：山崎竜二、ライデン、坂田冬次

特定のコンビネーションをひたすら出し続けるパターン。

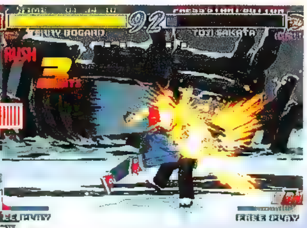
キャラ別攻略

山崎…しゃがみガードを意識しながら少しずつ間合いをつめていき、蛇使い・前方を空振りしたら一気に近づいてしゃがみC→キャンセル弱バーンナックルをガードさせる。弱バーンナックルの硬直が解けたと同時に立ちA・B・Cを出すと、そのままガードするか立ちA・B・Cを食らってくれるので、ガード時は硬直が解けたと同時にその場から立ちA・B・C、ヒット時は少し前進したあと、立ちAの先端を当てるように立ちA・B・Cを出していけばいい。

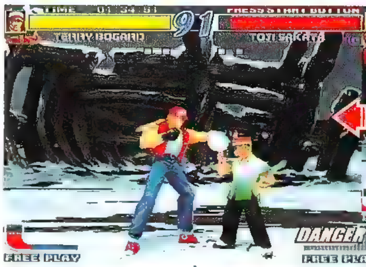
しゃがみCがヒットした場合は、相手の起き上がりにしゃがみCを重ねてパターンに持ちこめば問題なし（CPUは起き上がりに目ツブシをよく出してくるので、しゃがみCは早めに置いておくべし）。

ライデン…立ちA・B・Cをくり返しているだけで勝てる。ヒットした場合は、少し前進してから再び立ちA・B・Cを出していけばいいぞ。

坂田…しゃがみガードでかたまりつつ、しゃがみAで跳びこみを誘う。CPUは技を出さずに跳びこんでくることが多いので、着地のスキに立ちA・B→キャンセル弱バーンナックルを決めることができる。あとはひたすら立ちA・B→キャンセル弱バーンナックル。CPUが何もせず近づいてくる場合は、しゃがみCで追い払おう。



跳びこんできたら着地のスキにA・Bバーン



そして着地地点にA・Bバーンを重ねる。ガードされても問題ナシ

●その他のパターン

対応キャラ：ギース・ハワード

キャラ別攻略

ギース…しゃがみガードで邪影拳と立ちC・C・Cを待ち、ガード後、しゃがみC→キャンセル弱バーンナックルを出す。もちろん弱バーンナックルまでガードされてしまうが、CPUはガード後に必ず手を出してくるので、それをライジングタックルでつぶすべし。ライジングタックルヒット後は、着地と同時に弱バーンナックルを出すとうまくギースに重ねることができる。バーンナックルがヒットした場合は、CPUの着地点にしゃがみC→キャンセル弱バーンナックルを重ね、ガードされてしまった場合はライジングタックルを出しておけばヒットさせることができる。このあとは同じ行動をくり返していけばいいぞ。



しゃがみC→キャンセル弱バーンをガードさせると…

反撃しようとして手を出してくるので迷わずライジング

そして着地と同時に弱バーンを出せばうまく重ねることができるぞ

コンビネーション表

つながる → ／ つながらない →（オレンジ）

基本コンビネーション

A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
			つながらない	↓+C/下/○
			つながらない	↘+C/中/○
↓+A/上/○	→	↓+B/下/○	つながらない	↓+C/下/○
			つながらない	C/中/×
C/上・上/○・○	→	C/上/○	→	C/上/×

専用コンビネーション

A/上/○	→	C/上/○		
B/上/○	→	B/上/×		
↓+A/上/○	→	↓+C/上/○		
↓+B/下/○	→	↓+C/下/×		
A/上/○	→	→+C/上/○	→	C/上/×
A/上/○	→	B/上/○	→	B/中/×
A/上/○	つながらない	↓+C/下/×		
A×4/上/○	→	A/上/×		

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます
（なお、このコンビネーションは編集部調べです）

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

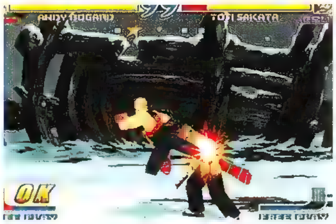


タイムアタックをするならしゃがみB→キャンセル斬影拳が有効なのだ

対CPU戦攻略

CPU戦のパターンは、ステージ3以降に有効なもので、前半であるステージ1、2ではききません！

ステージ1、2はジャンプ攻撃から連続技を狙っているだけでOKなので、こちらを使うようにしよう。では本題。



1、2ステージは、連続技の練習台にもってこい!!

●基本戦法1：待って反撃パターン

対応キャラ：テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、不知火舞、ビリー・カーン

ガードをかためておき、スキの大きい技をガードしたあと、もしくは空振りしたスキに反撃をしていくパターン。待つ技はキャラ別攻略を参照してね。

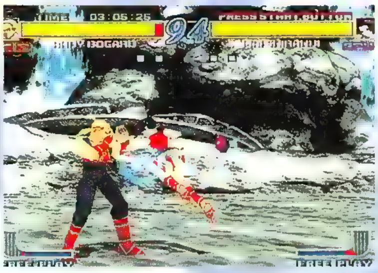
キャラ別攻略

テリー…パワーダンク、クラックシュートを多用してくる。どちらもガードしたあとに、立ちAが決まるのだ。

アンディ、ジョー…ガードをかためつつ近寄っていくと、昇龍弾、タイガーキックを出してくることがある。スキに連続技を叩きこもう。その他にも、スキの大きな技を出してくることもあるので、見逃さずに反撃をしていくべし。

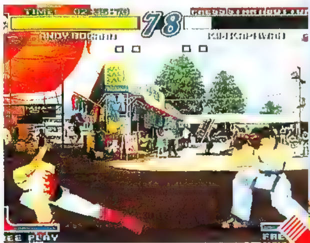
舞…必殺忍蜂、陽炎の舞、昇り龍、忍桜～桜狩（下段）などを出してくるのを待つ。必殺忍蜂と昇り龍をガードしたあとは、その場から連続技を決め、陽炎の舞と忍桜～桜狩をガードしたあとは、少し前進して、立ちCからの連続技を決めていこう。

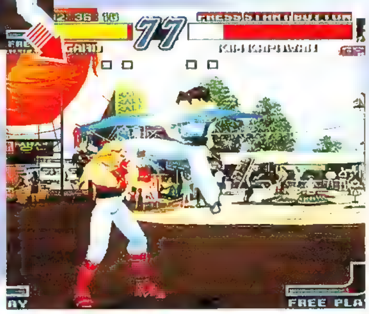
ビリー…火龍追撃棍、強襲飛翔棍～強襲旋風棍の2つの必殺技を待つ。火龍追撃棍をガードしたあとは、ダイレクトに斬影拳を決め、強襲飛翔棍～強襲旋風棍をガードしたあとは、立ちC or 立ちBからの連続技を決めよう。チャンスは少ないので、目指せ最速!? パターンをたまにまぜるといいかも。



スキの大きい技のあとは、確実に反撃していこう！

基本戦法2は、特定の技を振って…





特定の行動を取らせるパターンなのだ

●基本戦法2：誘って滅！パターン

対応キャラ：キム・カッファン、山崎竜二、ライデン、千堂つぐみ、坂田冬次

特定の技を出して、相手に特定の行動を取らせるのがこのパターン。詳しくはキャラ別攻略を参照しよう。

キャラ別攻略

キム…中間～遠距離でしゃがみBを振ると、空砂塵や半月斬を誘えることがある。空砂塵のスキには連続技を決めればいい。半月斬をガードしたあとは、立ちAからの連続技を決めるのだが、位置によっては反撃できないので注意しよう。また、誘いに使うしゃがみBだけど、連発するの

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
足刈	→+C
不知火蜘蛛絡み	背後で→+C
●コマンド投げ	
熱瓜打ち	→←+C
●特殊技	
浴びせ蹴り	→+B
回転裂袈蹴り	←+B
逆回し蹴り	↙+C
後ろ宙返り蹴り上げ	←+C
●必殺技	
斬影拳	↙→+C
飛翔拳	↓↙←+A
昇龍弾	→↓↘+A
空破弾	↙↓↘→+B
爆震	→↘↓↙←+B
激飛翔拳	↓↙←+C
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→+BC
●オーバードライブパワー	
斬徹	↓↙←↙→+C

キャラ性能評価

項目	評価
攻撃力	B
リーチ	D
スピード	B
使い易さ	C
総合	B

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
→+B		×	
←+B		×/×	
↙+C		×	
←+C		×	
→+C		×	
↘+C		○	

ではなく、1発1発様子を見つつ出していこう。
山崎…届くか届かないかというくらいの距離でしゃがみCを振ると、2種類の中段技（ドカン、地獄蹴り）を誘えることがある。どちらも、ガードしたあとに連続技を決めることができるのだ。しゃがみCは、やはり連発するのではなく1発1発様子を見つつ出していくこと。
肝心の接近方法は、蛇使いをガードしたあと、もしくは空振りしたあとにダッシュを使って一気に近寄っていこう。
ライデン…しゃがみCの先端をガードさせたあとに、すぐ跳びこんでみよう。相手はコマンド投げやジャイアント・ボムなど、色々なことをしてこようとするのだ。しかし、こちらのジャンプCでつぶすことができるので、そのまま連続技を決めることができる。
坂田…ガードをかためていると、跳びこんでくることがあるのだが、ジャンプ攻撃をほとんど出さないので、硬直に立ちB・B・C↓キャンセル斬影拳の連続技を決めよう。斬影拳ヒット後は、相手が着地すると同時くらいに前方ジャンプC（昇り）を出す。すると強弐双連斬を誘うことができるぞ。近寄ってからスキに立ちB・B・C↓キャンセル（遅め）斬影拳を決めて、前方ジャンプC（昇り）だ。以下くり返し。

●その他のパターン

対応キャラ：千堂つぐみ、李香緋、ギース・ハワード

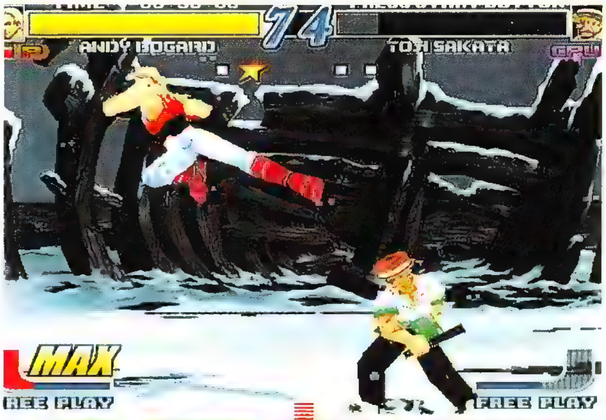
キャラ別攻略

つぐみ…後ろジャンプCをひたすらくり出しているだけでOK。たまに当て身技で取られてしまうことがあるけれど、全然OKだ。
香緋…目指せ最速!? パターンが有効。いきなり斬影拳を出していくより、相手の技をガードしたあとに、しゃがみB↓キャンセル斬影拳を出していく方が危険度は少ない。
ギース…このキャラに対しても、目指せ最速!? パターンが有効。ラウンド開始直後は、烈風拳か邪影拳を出してくることがあるので、それを対処してからパターンへ持っていこう（烈風拳＝跳びこみ。邪影拳＝ガードしたあとに、しゃがみB）。また、立ちB・B・C↓キャンセル斬影拳のくり返しも有効。斬影拳は浮いたところにヒットするわけだが、この時は相手の着地に斬影拳を出しておくといいだろう。もちろん斬影拳のあとは、立ちB・B・C～だ。

●目指せ最速!? パターン

対応キャラ：ほぼ全キャラ

しゃがみB↓キャンセル斬影拳を出していくだけのパターン。斬影拳のあとにしゃがみBを食らってくればラッキーなんだけど、ガードされてしまったり、つぶしにきたりする時もあるのだ。そのあたりは"運"に任せるしかないけど、運がいいと3分台でクリアすることもできちゃうぞ。
対応キャラはほぼ全キャラなんだけど、中には通用しづらい…というか、ほぼ無理といったキャラも存在する。代表的なのは、ジョー、後半（3、4面）ステージのアンディ、山崎など。他にも相手キャラや登場するステージによって、有効度は変化するので注意するでし。





対坂田。立ちB・B・C↓キャンセル斬影拳を決めて、昇り蹴り！ すると…

突進技を誘えるので、背後からやりたい放題 再び立ちBへ

コンビネーション表

つながる →

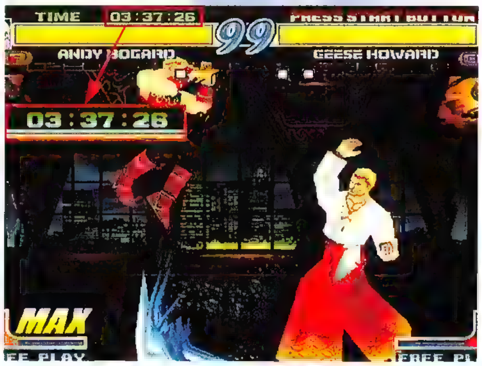
基本コンビネーション

A/上/○ →	B/上/○ →	C/上/×
		↓+C/下/○
		↘+C/中/○
↓+A/上/○ →	↓+B/下/○ →	↓+C/下/○
		C/上・中/×・×
C/上/○ →	C/上/○ →	C/上/×

専用コンビネーション

A/上/○ →	C/上/○ →	C/上/×
B/上/○ →	B/上/○ →	C/上/○
		➡+B/中/×
↓+B/下/○ →	C/上/×	
A×4/上/○ →	A/上/×	

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます
（なお、このコンビネーションは編集部調べです）



3分台クリア目前!! といっても結局は運次第。あひ！

ジョー・ヒガシ

攻略／DSP－たろりん

相手の起き上がりにしゃがみA・しゃがみBからのしゃがみCを重ねよう



対CPU戦攻略

●黄金の足払いパターン

対応キャラ：ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、ビリー・カーン、李香緋



相手のダウン中にしゃがみA・しゃがみBを空振りしておき…



最後のしゃがみCを重ねると、なぜかCPUは放心状態に

ダウンを奪ったあと、起き上がりにしゃがみA・しゃがみB・しゃがみCの、最後のしゃがみCを重ねるパターン。すると、なぜかCPUは棒立ち状態になり、しゃがみCを食らってくれるのだ。これでまたダウンを奪えるので、KOまでくり返せるぞ。

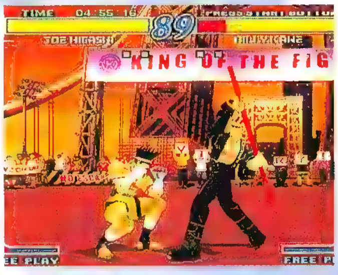
しゃがみA・しゃがみBは、ダウンを奪ったあと少しだけ待ってから出して空振りしておくのがコツ。

では、最初にダウンを奪うまでのプロセスをキャラ別に解説しよう。

キャラ別攻略

ジョー…ガードをかためて待ち、ハリケーンアッパーのモーションを見たら跳びこもう。そしてジャンプC→しゃがみCの連続技を決めてダウンさせる。スラッシュキックやタイガーキックのスキも見逃さないように。

キム…中間距離でしゃがみBを出すと、半月斬や空砂塵、飛翔脚を誘うことができる。空砂塵がきたらしゃがみCを決めよう。半月斬と飛翔脚はスキはあまり大きくないが、ガード後にしゃがみCを出せば食らってくれることがあるのでとりあえず狙ってみよう。



接近時に多用してくる↘+C。空振りのスキを見逃すな

ビリー…強襲旋風棍、三節棍中段打ちを待ち、ガードしたあとにしゃがみCで反撃しよう。また、近めの間合いで↘＋Cを出してくることもあるが、しゃがんでいれば空振りさせられることが多い。空振りのスキにしゃがみCを叩きこむことができるぞ。

香緋…那夢波をガードしたあと、歩いて接近して投げるパターンがラク。通常技をガードしてからしゃがみCを出してみるのもよい。硬直に入るわけではないが、食らってくれることが多い。

●待ちパターン

対応キャラ：テリー・ボガード、アンディ・ボガード、不知火舞、千堂つぐみ、坂田冬次

ガードをかためて待ち、スキの大きな技に反撃を決めていくパターン。

キャラ別攻略

テリー…パワーダンクをガードしたら立ちA・B・C。

技コマンド表

●投げ技	
ジョースペシャル	➡+C
炎の独楽まわし（ほのおのこま）	背後で➡+C
●コマンド投げ	
ジョーカット	➡⬅+C
首相撲（くびずもう）	↘↘+C
膝地獄（ひざじごく）	首相撲中B・B
ジョーファイナル	膝地獄中➡+C
●特殊技	
バーチカルアッパー	⬅+A
スライディング	↘+B
タイガーソード	⬅+B
スライドディープ	➡+B
黄金のひざこぞう（おうごん）	スライドディープ中C
●必殺技	
スラッシュキック	↙➡+C
黄金のカカト（おうごん）	⬇↙⬅+B
タイガーキック	➡⬇↘+B
ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡+A
爆裂ハリケーン（ばくれつ）	ハリケーンアッパー中⬅↙⬇↘➡+C
爆裂拳（ばくれつけん）	Aボタン連打
爆裂フック（ばくれつ）	爆裂拳中⬇↘➡+A
爆裂エルボー（ばくれつ）	爆裂拳中⬇↘➡+C
●超必殺技	
スクリューアッパー	➡⬅↙⬇↘+BC
●オーバードライブパワー	
タービランスアッパー	➡⬅↙⬇↘+C

キャラ性能評価

項目	評価
リーチ	B
攻撃力	B
スピード	C
総合	B
使い易さ	B

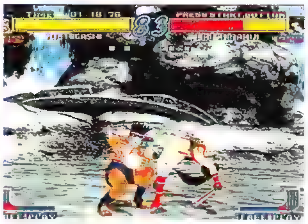
キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
⬅+A		×	
↘+B		×	
⬅+B		×	
➡+B		×	
➡+B～C		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

クラックシュートとバーンナックルはガード後に投げよう。クラックシュートをガードしたあとは歩いて近づかないと投げられないので注意。

ダッシュからの攻撃にも注意。立っていると食らうネックブリーカードロップと、しゃがんでいると食らうチャージキックで2択を仕かけてくるぞ。一応、モーションで見分けることができるが、出がかりをしゃがみAなどでつぶす方が確実だろう。

アンディ…待っていると爆震や昇龍弾を出してくるので、スキに立ちC・C↓キャンセルハリケーンアッパー↓爆裂ハリケーンを決めよう（ダウンを奪わないのがコツ）。すると、アンディはリバーサルでまた昇龍弾を出すことが多いので、そのスキにまた技を当てていけるのだ。


この転がり蹴りが桜狩り。スキはメチャクチャ大きいです


地上で技を当てると、アンディはすぐ昇龍弾でカッ飛んでいく

舞…龍炎舞、必殺忍蜂、陽炎の舞、忍桜〜桜狩り（前転から下段の蹴りを出しつつ後ろに転がる技）、昇り龍（空破弾みたいな技）の4つはガード後ダッシュで接近してから連続技を決めよう。昇り龍は、こちらの頭上を越えていくことが多いので、へたに動くと裏まわりを食らってしまう。落ち着いてガード方向を見極めよう。舞が後ろに着地すれば、スキに背後投げを決めることができる。

つぐみ…なにわラリアート、ハンティングブリッジをガードして投げを決めよう。立ちAから連続技を決めてもいいが、タイミングはやや難しめ。

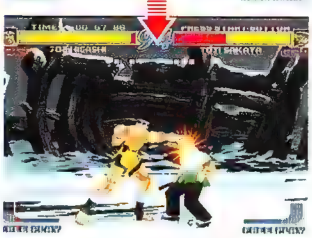
たまに出してくる通天閣ドライバーは垂直ジャンプでかわし、ジャンプCから連続技を決めてやろう。体力が残り少なくなるとフライングつぐみドロップもよく出してくるが、全段ガードすれば跳びこみから連続技を決められるぞ。

また、ごくまれに立ちA・B・↘+Cのコンビネーションも使ってくるので、しっかり立ちガードすること。

坂田…中間距離でしゃがみAで牽制しよう。すると、跳びこみか体当たり攻撃を誘うことができる。しゃがみAを連発していると体当たり攻撃を食らうので、1発ずつ出すようにしよう。

しゃがみAで牽制していると、跳びこんでくるので…




着地地点に技を置いておこう。着地のスキにヒットするぞ

誘える2つの行動のうち、本命は跳びこみ。坂田はなぜかジャンプ攻撃を出さずに着地するのだ。着地地点に技を置いておけば、着地のスキにヒットするぞ。そこから連続技を決めていこう。

●その他のパターン

対応キャラ：山崎竜二、ギース・ハワード

キャラ別攻略

山崎…スライディングだけで勝つことができる。ダウンを奪ったあとは、一瞬待ってから次のスライディングを出すこと（目ツブシを食らう可能性があるため）。ごくたまにガードされることもあるが、山崎はめったに反撃してこないので安心。そのままスライディング連発でOK。

ギース…ハリケーンアッパーをガードさせると、そのあとギースは軸ずらしをするので、スキにしゃがみCを当てよう。そして起き上がりにしゃがみCを重ね、キャンセルハリケーンアッパーをガードさせれば以下くり返しとなる。


ハリケーンアッパーをガードさせると、ギースはどういうわけか…


軸ずらしをしてしまう。ガードしてからよけようとしてる？

最初は、ギースが立ちC・Cのコンビネーションを出すのを待ち、ガードしてからしゃがみC↓キャンセルハリケーンアッパーを出すといい。


立ちC・Cをガードしてからパターンに持ちこむとラクなのだ

軸ずらしのスキにダッシュから連続技を決めることもできるが、少し難しいし、ダウン回避されるとパターンがくずれるので、あまりおすすめできないのだ。

●おまけコーナー

以前、←+A・C・→+Cからスクリューアッパーはつながらないと書いてしまったが、最速でキャンセルすれば問題なくつながることが判明。マジでごめんなさい（←+Aを空振りすると浮きが少しだけ高くなり、ややつながりやすくなるけど、そんなのどうでもいいよね）。

コンビネーション表

つながる → / つながらない ⇢

基本コンビネーション

A/上/○ →	B/上/○ →	C/上/×
		↓+C/下/○
		↘+C/中/○
↓+A/上/○ →	↓+B/下/○	↓+C/下/×
		C/中/○
C/上/○ →	C/上/○ →	C/上/×

専用コンビネーション

A/上/○ →	B/上/○ →	B/上/×
↓+A/上/○ →	B/上/○ →	↑+C/中/×
A/上/○ →	C/上/○	
←+A/上・上/×・× →	C/上/× →	→+C/上/○
B/上/○ →	↓↙←+C/上・上・上/○・○・○	

不知火舞（しらぬいまい）

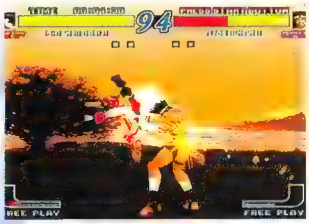
攻略／修羅騎士 鷹

序盤は跳びこみから連続技を狙い 3ステージ以降は待ちと誘いを使い分けよう



対CPU戦攻略

これから紹介していく基本戦法は、3ステージ以降から有効なものばかりなので、最初の1、2ステージでは基本戦法の使用は控えよう。1、2ステージはジャンプ攻撃から連続技を狙っていれば勝つことができるので、こちらを活用してね。それと、ライデンが出てこないっぽいので、対ライデンは省略しているのだ。では本題へ。


1、2ステージは、ジャンプ攻撃から連続技を狙っているだけでOK！

●基本戦法1：待ちパターン

対応キャラ：テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ、不知火舞、ビリー・カーン、坂田冬次、李香緋

ガードをかためておいて、相手が出す技をガードしたあと、もしくは空振りしたあとに反撃していくパターン。


待ちパターン。相手の行動を待って反撃していきましょう

キャラ別攻略

テリー…パワーダンクやクラックシュートを多用してくる。両方ともガードしたあとに立ちAを決めることができるので、そのまま連続技を決めていくといいだろう。オススメの反撃方法は、立ちA・B・Cのコンビネーション。このコンビネーションを決めたあと、着地にしゃがみAを重ねると、再び前述した技を出してくることが多いのだ。

アンディ、ジョー…ガードをかためつつ近寄っていくと、昇龍弾orタイガーキックを出してくることが多い。スキに反撃していくだけでOK。その他にも、スキの大きな技を出してくることがあるので見逃さずに反撃していこう。

舞…必殺忍蜂、陽炎の舞、昇り龍、忍桜～桜狩などを待つ。必殺忍蜂と昇り龍は、ガードしたあとに連続技。陽炎の舞と忍桜～桜狩は、ガードしたあと少し歩いてから連続技を決めるようにしよう。

ビリー…火龍追撃棍、強襲飛翔棍～強襲旋風棍、↘＋Cを待つ。火龍追撃棍をガードしたあとは、ダイレクトに必殺忍蜂。強襲飛翔棍～強襲旋風棍をガードしたあとは、立ちCからの連続技。↘＋Cは、空振りしたら立ちBからの連続技（必殺忍蜂）をそれぞれ決めていこう。

坂田…しゃがんで待っていると、ジャンプをしてくることがあるんだけど、技を何も出さないことが多いので、着地の硬直に立ちA・B・Cを決めていこう。このあと、再び立ちA（少し前進してから）・B・Cを重ねると食らってくれることが多いのだ。以下、くり返し。

香緋…コンビネーションや単体の技など、スキの大きそうな技をガードしたあとに、立ちA・B・Cを決める。このあとは対坂田のように、少し前進してから立ちAを重ねていけば（気持ち遅めに）食らってくれることが多いのだ。以後はやはりくり返すだけでOK。途中で天崩山を出してくることもあるけど、必要経費と思って我慢しよう。

●基本戦法2：誘いパターン

対応キャラ：キム・カッファン、山崎竜二、千堂つぐみ、ギース・ハワード

特定の技を振って、特定の行動を取らせるのがこのパタ


誘いパターン。その名の通り特定の技を出して…誘うのだ。このあとはキッチリ反撃しよう

技コマンド表

●投げ技	
風車崩し（ふうしゃくずし）	→＋C
夜桜（よざくら）	背後で→＋C
●コマンド投げ	
夢桜（ゆめざくら）	ジャンプ中↙or↓or↘＋C
●特殊技	
飛燕脚（ひえんきゃく）	→＋B
飛燕連脚（ひえんれんきゃく）	飛燕脚中→＋B（2回連続入力）
昇り龍（のぼりりゅう）	←＋B
忍桜（しのびざくら）	→＋A
桜狩（さくらがり）	忍桜中B
●必殺技	
龍炎舞（りゅうえんぶ）	↓↙←＋A
必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）	←↙↓↘＋C
花蝶扇（かちょうせん）	↓↘→＋A
陽炎の舞（かげろうのまい）	↓ため↑＋C
ムササビの舞（まい）	ジャンプ中↓＋AB
●超必殺技	
超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち）	→←↙↓↘＋BC
●オーバードライブパワー	
真・花嵐（しん・はなあらし）	→←↙↓↘＋C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	×	×	×

→＋B	×
→＋B～→＋B・→＋B	×／×
←＋B	×
→＋A	×
→＋A～B	×
→＋C	×
↘＋C	○

キャラ性能評価

攻撃力 C

リーチ C

スピード C

使い易さ C

総合 C

ーン。振る技、誘える行動はキャラ別攻略を参照しよう。

キャラ別攻略

キム…中間〜遠距離でしゃがみBを振っていると、空砂塵や半月斬などを誘うことができる。空砂塵は、スキにお好きな連続技を決め、半月斬はガード後に立ちAからの連続技を決めるようにしよう。

山崎…まずは、蛇使いをガードしたあと、すぐにダッシュして間合いをつめる。間合いをつめたあとは、立ちA・B・↘＋Cのコンビネーションをガードさせて、すぐに垂直ジャンプをしてみよう。相手がコンビネーションを出していたら、背後を取ることができるのだ。そのまま背後投げを決めてやろう。背後投げを決めたあとは、起き上がりに合わせてジャンプ攻撃を重ね、再び立ちA・B・↘＋Cのコンビネーションから垂直ジャンプだ。相手がコンビネーションを出さずに棒立ちの場合は、ジャンプ攻撃を出して、立ちA・B・↘＋Cを出していこう。もちろんこのあとも垂直ジャンプね。

つぐみ…中間〜遠距離でしゃがみAを出していると、通天閣ドライバー、なにわラリアート、ハンティングブリッジ、スーパードロップキックライト、脳天直撃！などを出してくることがある。それぞれの対処法は以下の通り。

通天閣ドライバー：うまく反応して、立ちAでつぶすかジャンプで回避。なにわラリアート：立ちAからの連続技。ハンティングブリッジ：相手が出した位置によって反撃方法が異なる。近い位置でガードした場合は、立ちAからの連続技を決め、空振りしていた場合は、立ちBなどから連続技を決めよう。スーパードロップキックライト：連続技を決める。脳天直撃！：この技もハンティングブリッジと同様に相手が出した位置によって反撃方法が異なる。近い位置でガードした場合は、立ちAからの連続技を決め、空振りしていた場合は、立ちBから連続技を決めよう。

また、超必殺技であるフライングつぐみドロップを出してくることもあるので注意！この技に対しては、しばらくはしゃがみガードをしておき、最後の跳びかかってくる技がきたら立ちガードをしよう。ガード後はすぐに跳びこんで、ジャンプ攻撃からの連続技を狙っていこう。

ギース…立ちA・B・↘＋Cをガードさせると、軸ずらしを誘うことができるので、スキに連続技を決めていけばOK。再び立ちA・B・↘＋Cを決めていくのがオススメだ。ヒートゲージがたまっている状態なら、立ちC・C↓キャンセル真・花嵐で一気にダメージを与えてしまおう！肝心のパターンへ持っていくタイミングは、邪影拳や立ちC・Cなどをガードしたあとや、烈風拳に対して跳びこんだあとがいいのだ。

また、ギースに対しては、遠距離から花蝶扇を撃ち続けているだけでも勝ててしまうので、試してみるといいかも。でも、画面の端と端まで離れてしまうと花蝶扇が届かなくなるので注意してね。



すぐにダッシュ。相手が受け身を取っていたら…



連続技や反撃で、必殺忍蜂を決めたあとは…



スキにしゃがみA・しゃがみBとつないで、再び必殺忍蜂へ

●基本戦法3：一生食らってろ！パターン

対応キャラ：後半ステージ

後半ステージに出てくるキャラは、受け身を取れる攻撃をヒットさせると受け身を取ることが多いので、連続技は必殺忍蜂を絡めたものがオススメなのだ。必殺忍蜂ヒット後は、ダッシュで近寄っておき、受け身のスキにしゃがみAをヒットさせよう。もちろんこのあとは、後続のしゃがみBからキャンセル必殺忍蜂までつないでいくこと。

コンビネーション表

つながる →　つながらない →

基本コンビネーション

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
  - B/上/○ から（つながらない）→ ↓+C/下/○
  - B/上/○ から（つながらない）→ ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ → ↓+C/下/○
  - ↓+B/下/○ から（つながらない）→ C/中/×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

専用コンビネーション

- A/上/○ → ↓+B/下/○
  - A/上/○ から（つながらない）→ →+B/上/○
- B/上/○ → C/上/×
- ↓+A/上/○ → ↓+C/下/○
- ↓+B/下/○ → ↘+C/上/×



対ギース。立ちA・B・↘＋Cをガードさせると…



転がります。スキをついてボコボコにしよう!!

ライデン

攻略／飲み頃KING

ガードされても関係なし 立ちA・B・Cでごりごり押していこう



対CPU戦攻略

●サンダーストロンガーパターン
対応キャラ：山崎竜二、ライデン、千堂つぐみ、坂田冬次、李香緋

とにかく力任せに立ちA・B・Cのコンビネーションを当てていくだけというパターン。相手との間合いが離れた場合はダッシュで近寄り（体当たり攻撃にならないように注意）、またくり返しブン殴る。初めの立ちAをガードされてもかまわずにB・Cと出し続けていけば、どこかでガードを解いて勝手に食らってくれちゃう。最後までガードされた場合、くり返し続けてもおっけえなのだが、安全にいきたいのであればいったんガードするのもいい。

キャラ別攻略

山崎…試合開始直後に蛇使いを放ってくることが多いので、まずはしゃがんでガードをしていよう。走ってきた場合は投げを狙っている場合がほとんどなので、ジャンプで回避する。あとはしゃがみガードをしつつ少しずつ近寄り、立ちA・B・Cのコンビネーションを一度入れてしまえば、そのままごりごりと押していくだけでおっけえ。

ライデン…試合開始と同時にDOKUGIRIか立ちC・C・Cのコンビネーションを出してくることが多いので、まずはガードをかためておく。そのあとは立ちA・B・Cでごりごりと押し切ってやろう。また、ライデンは跳びこみ攻撃に対してガードが甘いので、くり返し跳びこみ攻撃を当てていくだけでも勝ててしまう。

つぐみ…試合開始直後、なぜ出せるかは謎だがスーパードロップキックライトを出してくることが多いので、まずはガードをしておくようにする。あとは近づいてきたら立ちA・B・Cのコンビネーションの嵐。

香緋…いきなり酔陀で酔払ってくることが多い香緋（特に後半で出現した時）。その場合はバッファローセントーンでいったんつぶしておき、起き上がりに立ちA・B・Cのコンビネーションを重ねていくようにしよう。

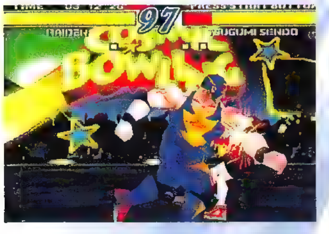
●しゃがみ待ち地方巡業パターン
対応キャラ：不知火舞、テリー・ボガード

しゃがんで待ち、相手が特定の技を出してくるまで待って、そのスキに反撃をしていくもの。

キャラ別攻略

舞…とにかくしゃがんで待ち、花蝶扇はひたすらガード。必殺忍蜂などを待って、ガード後に反撃開始。また、忍桜を出してきたら、桜狩を出される前に立ちA・B・Cのコンビネーションを入れて対応していくようにしよう。

テリー…試合開始直後、パワーダンク or クラックシュートをよく出してくるので、まずはガードをしておとなしく待つ。ガードしたら反撃開始。立ちA・B・Cのコンビネーションを叩きこんでやろう。



こんな感じで3発目だけ食らってくれちゃう場合もアリ

技コマンド表

●投げ技	
フロントスープレックス	➡+C
スクラップドライバー	背後で➡+C
●コマンド投げ	
デスレイクスタンプ	⬅➡+C
ドクターボム	➡➡+C
バッファローキャリー	➡⬅+C
ネックハンギングツリー	しゃがみ状態で↘+C
●特殊技	
ダブルスレッジハンマー	➡+B
バッファローセントーン	ジャンプ中⬇+C
ハンマースイング	↘+B
バッファローボール	↙+B
●必殺技	
DOKUGIRI	⬇↙⬅+AorC
ジャイアント・ボム	↙➡+C
スーパードロップキック	Bボタンを5秒以上押し続けて放す
サンダーデスドライバー	レバー1回転+C
●超必殺技	
トールハンマー	➡⬅↙⬇↘+BC
バーサークトライデント	レバー1回転+BC
●オーバードライブパワー	
サークルハリケーン	➡⬅⬇⬆+C

キャラ性能評価

攻撃力 B [illegible]

リーチ B [illegible]

スピード D [illegible]

使い易さ C [illegible]

総合 D [illegible]

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡+B		×	
ジャンプ⬇+C		×	
↘+B		×/×	
↙+B		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

そのあとはダッシュで追いかけ、しゃがみAをヒットorガードさせるとまたパワーダンクorクラックシュートを出してくるので、そこをまた反撃。以降、このくり返しでいい。



立ちA・B・Cのコンビネーションを決めたら…

走って追いかけてしゃがみAでコツン

すると、パワーダンクを出してくるぞ

●空高く舞い上がれ若人よパターン

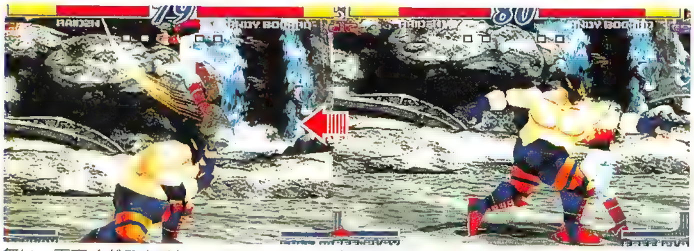
対応キャラ：アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ

立ちC・C（3発目のCは出さない）のコンビネーションを当て（ガードされてもおっけえ）、特定の技を誘ってしまおうというパターン。ボタンを押しすぎて3発目を出さないよう、確実に2回だけ押すようにしよう。ただ、2人の若人達が1〜2試合目に出現した場合、このパターンは通用しないので、その場合は前述のサンダーストロンガーパターンを使っていこう。

キャラ別攻略

アンディ…立ちC・Cで昇龍弾を誘える。たまに他の技を1発出してきてから昇龍弾を出してくる場合もあるので、出してこなくてもしばらく様子を見ているようにしよう。

ジョー…アンディと同様に、立ちC・Cでタイガーキックを誘える。かなり反応が早いので、技を当てたらすぐにガードをするようにしよう。



立ちC・Cと当てると…

舞い。天高くどこまでもぉ

●その他のパターン

対応キャラ：キム・カッファン、ビリー・カーン

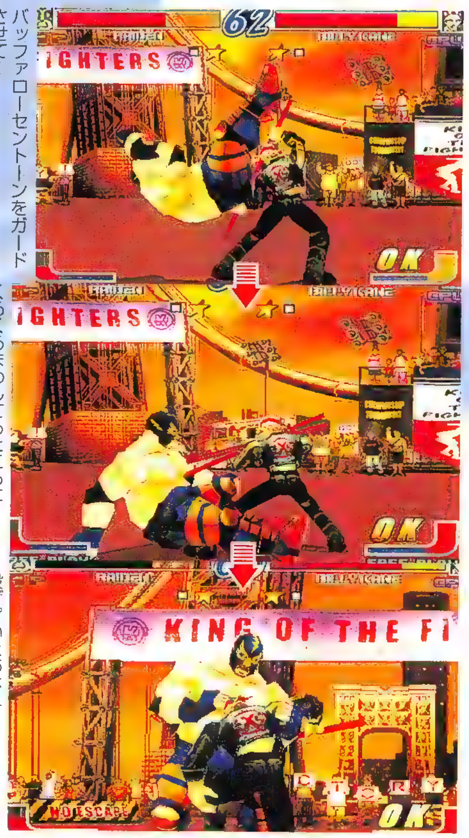
キャラ別攻略

キム…まずは、しゃがみC→キャンセルDOKUGIRI（A）を出す。間合いが離れてしゃがみCが当たらなくなったら、あとはDOKUGIRI（A）を出しまくるだけ。勝手に空砂塵で突っこんできて自爆してくれるぞ。ここで注意しなくてはならないのが、DOKUGIRI（A）を連発するのは、あくまでしゃがみCが届かなくなってからということ。そうでないと、技が出る前に空砂塵でつぶされてしまうからだ。相手がしゃがみCの届く間合いまで近づいてきたら、再びしゃがみC→キャンセルDOKUGIRI（A）を出していこう。

ビリー…元気よく跳びこんでいき、おもむろにバッファローセントーンを正面から当たるように出していく。ヒットした場合は再びバッファローセントーンで跳びこんでいこう。ガードされた場合は、旋風棍or何らかの技を出してくるので、起き上がった瞬間に必殺投げを狙おう。地面に倒れている間にレバーをぐるぐる、ボタンをぽちぽち押しているようにすれば完璧。



こちらのDOKUGIRIに反応して空砂塵で突っこんできちゃう



バッファローセントーンをガードさせて…

くるくるまわしてるところに

投げ。いとあはれ

コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇢

基本コンビネーション

1		2		3
A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
			⇢	↓+C/下/○
			⇢	↘+C/中/○
↓+A/上/○	→	↓+B/下/○	⇢	↓+C/下/○
			⇢	C/中/×
C/上/○	→	C/上/○	⇢	C/上/×

専用コンビネーション

1		2		3
B/上/○	→	B/上/○	⇢	C/中/×

キム・カッファン

攻略／ヒデ本条



相手の技に気合いで反応して飛燕斬で斬る!

対CPU戦攻略

●ホォアアーッ!! ホッチューッ!! （連続技を決めろ）パターン

1、2ステージ専用のパターン。とはいってもCPUは何もしてこないことが多いので、好きな連続技を決めていけばいいだけ。素早く倒したい時は、立ちC・C・Cを決めていけばよし。

●……アチャーッ!! （待って反撃）パターン

対応キャラ：テリー・ボガード、アンディ・ボガード、不知火舞、ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、ビリー・カーン、千堂つぐみ、坂田冬次

しゃがみガードをかためて待ち、特定の技や行動に対応していくパターン。

キャラ別攻略

テリー…パワーダンクとクラックシュートを待つ。ガード後、技の硬直に立ちA・B・Cか立ちA・B↓キャンセル弱半月斬で反撃しよう。

テリーがダッシュしてきた場合は、チャージキックか投げを狙ってくることが多い。素早く反応してしゃがみAで止めたいところだ。

アンディ…空破弾、昇龍弾を待ち、ガード後技のスキに立ちC・C・Cを決めると、再度昇龍弾を出してくることが多い。再び立ちC・C・Cを決めてこれをくり返そう。

舞…飛燕連脚、桜狩、必殺忍蜂を待つ。ガード後、飛燕連脚は立ちCからの連続技。桜狩は立ちA・B・C（B・C部分を当てるように出す）、必殺忍蜂は立ちAからの連続技で反撃してあげよう。近距離で↘+Cを空振りしてきた場合は、技のスキをしゃがみCで蹴ってあげよう。

しゃがみCでダウンを奪ったあとは、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねると、陽炎の舞を出そうとして食らってくれることが多いぞ。

ジョー…爆裂拳、スラッシュキック、タイガーキック、スライディングを待つ。爆裂拳以外は、ガード後に立ちC・C・Cで反撃していこう。立ちC・C・Cヒット後、CPUはタイガーキックを出してくることが多いので、ガードしたあと立ちC・C・Cを決めて同じ行動をくり返そう。

爆裂拳は足元がお留守なので、素早くしゃがみCで転ばせてあげよう。

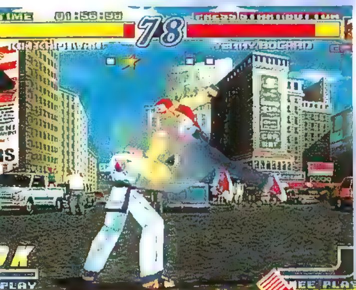
体力ゲージが点滅するとハリケーンアッパーを多用してくるようになる。ガード後強半月斬で反撃できるぞ。

キム…空砂塵とネリチャギを待つ。空砂塵はガード後、立ちC・C↓キャンセル強半月斬で反撃。ネリチャギは根性で反応して飛燕斬で迎撃していこう。間合いが近づきすぎた場合は、しゃがみC↓キャンセル覇気脚で追い払おう。

ビリー…CPUが近づいてきたら、しゃがみC↓キャンセル覇気脚を出すと、覇気脚を勝手に食らってくれるぞ。

近距離で火龍追撃棍をガードした場合は、しゃがみCで反撃可能。強襲旋風棍をガードした場合は立ちC・C↓キャンセル強半月斬をきっちり決めてあげよう。

つぐみ…とことん待つべし!! 飛燕斬のためをつくりながらじっくりCPUの様子をうかがい、通天閣ドライバー、なにわラリアート、ハンティングブリッジ、スーパードロップキックライトを気合いで反応して飛燕斬で斬ってあげよう。体力ゲージが点滅



スキの大きい技をガードしたら…



立ちAからの連続技で反撃だ

技コマンド表

●投げ技	
体落とし	➡+C
円月蹴	背後で➡+C
●特殊技	
ネリチャギ	➡+B
風輪脚	背中を向けてBC
パンダルチャギ	↘+B
双龍脚	ジャンプ中BC
パッカソ	⬇⬇
ミョンドカルチャギ	パンダルチャギヒット中C
●必殺技	
半月斬	⬇↙⬅+BorC
飛燕斬	⬇ため⬆+B
空砂塵	⬇ため⬆+A
天昇斬	空砂塵ヒット中⬇+A
飛翔脚	ジャンプ中⬇+B
戒脚	飛翔脚ヒット中↘+B
覇気脚	⬇↘➡+B
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	ジャンプ中⬅↙⬇↘➡+BC
●オーバードライブパワー	
鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡+C

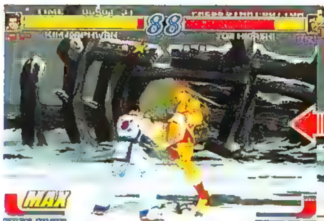
キャラ性能評価

攻撃力	B
リーチ	B
スピード	B
使い易さ	B
総合	B

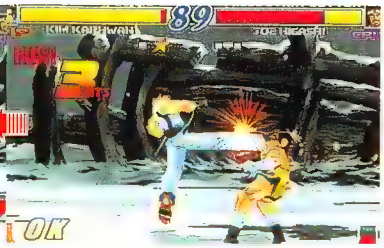
キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
垂直小ジャンプ	○	○	○
斜め通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	○	○	○
➡+B		×	
背中向けBC		×	
↘+B		×	
ジャンプBC		×	
⬇⬇		×	
↘+B〜C		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

するとフライングつぐみドロップを多用してくるので、しゃがみガードしたあと、最後のボディプレスを飛燕斬で迎撃しよう。
　坂田…しゃがみAで跳びこみを誘う。CPUはジャンプ攻撃を出さずに跳びこんでくることが多いので、着地のスキに立ちC・C→キャンセル強半月斬を決めるべし。CPUとの間合いが近づきすぎた場合は、しゃがみC→キャンセル覇気脚で間合いを離そう。



タイガーキックを出してくることが多い。アチャー!!



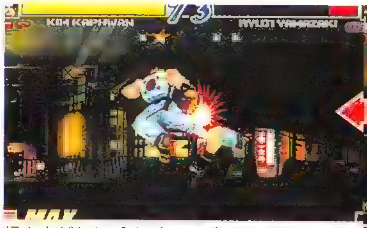
立ちC・C・Cをヒットさせると…

●その他のパターン

対応キャラ…山崎竜二、李香緋、ギース・ハワード

キャラ別攻略

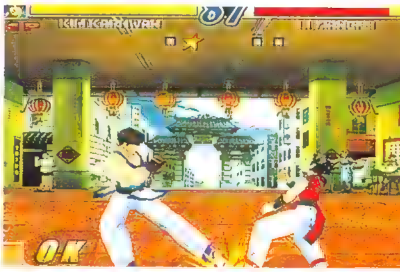
山崎…しゃがみガードで待ち、蛇使い・前方or下段をガードしたら素早く強半月斬を出そう。サドマゾを出そうとしてカウンターでヒットすることが多いぞ。CPUとの間合いが近づきすぎたら、しゃがみC→キャンセル覇気脚で間合いを離そう。
　また、しゃがんで待っていると地獄蹴りやドカンを出してくることがある。これは気合いで反応してガードしたあと、技のスキにしゃがみA・しゃがみB→キャンセル空砂塵→天昇斬を決めてダウンを奪おう。そして、起き上がりに垂直ジャンプCを重ねると、CPUは何か技を出そうとして食らってくれるので、しゃがみAからの連続技につないで同じ行動をくり返していこう。ちなみに、この空砂塵からのパターンは舞とつぐみにも使うことができるぞ。


起き上がりに垂直ジャンプCを重ねる。食らってくれます



天昇斬がヒットしたら…

　CPUの体力ゲージが点滅するまでは比較的跳びこみやすいので、跳びこみからの連続技を狙っていくのもいい。空砂塵が決まれば一気に勝負を決めることもできるしね。
　香緋…しゃがみCの先端が当たる距離まで近づき、しゃがみC→キャンセル覇気脚。しゃがみCでダウンを奪うことができたら、起き上がりにしゃがみCを先端が当たるように重ねてキャンセル覇気脚。これだけで勝てます。
　ギース…邪影拳、立ちC・C・Cを待ち、ガード後しゃがみC→キャンセル強半月斬を出そう。強半月斬までガードされてしまうが、CPUはガード後ほぼ確実に手を出してくるので、飛燕斬を出せばヒットさせることができる。飛燕斬ヒット後、CPUは受け身をとることが多い。飛燕斬の硬直が解けたと同時に強半月斬を出しておけばヒットさせることができるぞ。
　しゃがみCがヒットした場合は、CPUの起き上がりに昇りジャンプAを重ねよう。ほぼ確実にヒットするので、キャンセルして飛翔脚→戒脚を出しておけばダウンを奪うことができ、再び同じ行動をくり返すことができるぞ。



キャンセル覇気脚を出せば、ほとんど食らってくれるのだ



しゃがみCがガードされていても…

コンビネーション表

つながる →　　つながらない ⇢

基本コンビネーション

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
  - B/上/○ ⇢ ↓+C/下/○
  - B/上/○ ⇢ ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ ⇢ ↓+C/下/○
  - ↓+B/下/○ ⇢ C/中/×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×
- C/上/○ → B/上/○ → C/中/×
- 斜めジャンプA/中/○ → B/中/○ → C/中/○

専用コンビネーション

- 体当たり攻撃 ⇢ ↓+B/下/× → C/上/×
  - ↓+B/下/× ⇢ →+C/中/×
- A/上/○ → A/上/× → A/上/○
- 背後AorB/上/○ → B/上/× → A/上/○
- 通常技 ⇢ →+B/中/× ⇢ ↓+A/下/○



しゃがみC→キャンセル強半月斬をガードさせたら…



反撃しようとして手を出してくるので飛燕斬で斬る!!

ビリー・カーン



立ちAのリーチを活かして立ちA・B・Cでガンガン押していこう

攻略/DSP−たろりん

対CPU戦攻略

●オレの棍棒は長くて速いぜパターン
対応キャラ：不知火舞、ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、山崎竜二、ビリー・カーン、千堂つぐみ、坂田冬次、李香緋

立ちA・B・Cのコンビネーションでゴリ押しするパターン。立ちAがガードされていても、コンビネーションの途中から食らってくれることが多い。

立ちA・B・Cがヒットしたら相手は小さく吹き飛ぶので、その着地にまた立ちAを重ねよう。その際、立ちCを当てたあと、少し待ってからダッシュし、レバーを➡に入れたまま立ちAを出すといい。ダッシュを止めてから立ちAを出そうとすると、体当たり攻撃が出てしまうぞ（レバーを一度➘に入れれば大丈夫だけど、余計な作業が増えるため、立ちAを重ねるタイミングが狂いがち）。

キャラ別攻略

舞…最初はガードをかためて待つ。そして、龍炎舞、必殺忍蜂、陽炎の舞、⬅＋B、➡＋A・B、➘＋Cなどの技をガードしたら立ちA・B・Cで反撃し、パターンに持ちこもう。

ジョー…ハリケーンアッパーを見たら跳びこみ、ジャンプC↓立ちA・B・Cの連続技を決める。近めの間合いなら、ハリケーンアッパーをガードしてから立ちAを出してもいい。立ちA・B・Cを当てたあとはダッシュで接近するのだが、着地に立ちAを重ねるのはやめてガードしておくこと。ジョーは着地と同時にタイガーキックを出すことが多いからだ。タイガーキックをガードしてからスキにコンビネーションを決めよう。

キム…しゃがみBを出すと半月斬や空砂塵、飛翔脚といった技を誘えるので、そのスキにコンビネーションを決める。2段蹴りやネリチャギ、体当たり攻撃を出してきた時も、ガードしたあと立ちAを出していこう。ネリチャギをガードしたあとはこちらが不利だが、こちらの立ちAの発生が早いので、CPUが出す技はほとんどつぶすことができるぞ。

山崎…蛇使いをガードした



立ちA・B・Cのコンビネーションを当てたら、ダッシュで接近し…

相手の着地に立ちAを重ねて、またコンビネーションにつなごう



タイガーキックをガードしたら、着地のスキに反撃すべし



蛇使いをガードしてパターンへ。接近されたら後ろジャンプだ

技コマンド表

●投げ技	
一本釣り投げ（いっぽんつりなげ）	➡＋C
三節棍背負い投げ（さんせつこんせおいなげ）	背後で➡＋C
●コマンド投げ	
地獄落とし（じごくおとし）	➡⬅＋C
●特殊技	
頭割下方撃（とうかつかほうげき）	⬅＋B
大回転蹴り（だいかいてんげり）	➡＋B
背面跳び蹴り（はいめんとびげり）	⬋＋C
陀龍対脚（だりゅうたいきゃく）	⬅➘＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち（さんせつこんちゅうだんうち）	⬅ため➡＋A
火炎三節棍中段突き（かえんさんせつこんちゅうだんつき）	三節棍中段打ちヒット中⬅➡＋C
雀落とし（すずめおとし）	⬇⬋⬅＋A
旋風棍（せんぷうこん）	⬇➘➡＋A（Aボタン連打）
強襲飛翔棍（きょうしゅうひしょうこん）	⬋⬇➘➡＋B
強襲旋風棍（きょうしゅうせんぷうこん）	強襲飛翔棍中C
強襲飛空棍（きょうしゅうひくうこん）	強襲飛翔棍下降中⬆＋C
火龍追撃棍（かりゅうついげきこん）	⬇⬋⬅＋B
●超必殺技	
超火炎旋風棍（ちょうかえんせんぷうこん）	➡⬅⬋⬇➘＋BC
紅蓮殺棍（ぐれんさっこん）	➡➘⬇＋C
●オーバードライブパワー	
サラマンダーストリーム	➡⬅⬋⬇➘＋C

キャラ性能評価

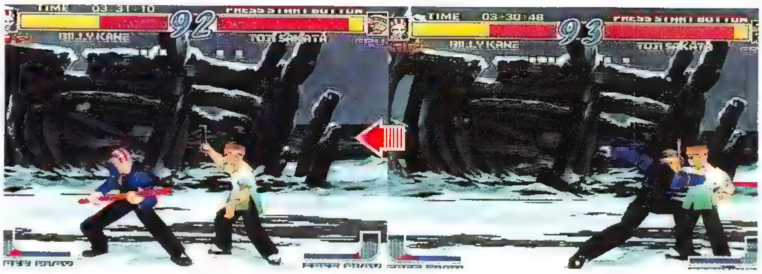
- リーチ：A
- 攻撃力：C
- スピード：C
- 使い易さ：B
- 総合：C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
⬅＋B	×		
➡＋B	×/×		
⬋＋C	×		
⬅➘＋B	×/×		
➡＋C	×		
➘＋C	○		

あと、ダッシュで接近して立ちAを当てていこう。蛇使いの硬直に立ちAが間に合わないことが多いが、とりあえずパターンに持ちこめるので問題なし。コンビネーションが最後までガードされてしまった場合は、その場で垂直ジャンプをしてみよう。すると、山崎はコンビネーションを空振りすることがあるので、そのスキに反撃できる。コンビネーションを出してこなかったら、ジャンプCからまた立ちA・B・Cだ。

　また、立ちA・B・Cがヒットしたら、着地に遅めに立ちAを重ねると食らってくれることが多い。



立ちA・B・Cがガードされたら、とりあえず様子を見よう

すると覇王翔吼…じゃなくて竜巻捕縛を空振りしてくれる

　ビリー…最初はガードをかためて待ち、三節棍中段打ち、火龍追撃棍、強襲旋風棍のスキにコンビネーションを決めていこう。前2つの技の場合は、ダッシュで接近してから立ちAを出すこと。

　また、➘+Cの空振りにも、見逃さずにコンビネーションを決めていくべし。

　つぐみ…なにわラリアート、ハンティングブリッジ、スーパードロップキックライトをガードしてパターンに持ちこむ。通天閣ドライバーは垂直ジャンプでかわし、ジャンプC→立ちA・B・Cを決めていこう。超必殺技のフライングつぐみドロップは、ガード後すぐに跳びこめば、スキにジャンプCを決めることができる。

　注意点が1つ。コンビネーションが最後までガードされてしまったら、後ろジャンプで逃げるようにしよう。近くでボーッとしていると投げを食らう可能性があるぞ。

　坂田…何も考えずにいきなり立ちA・B・Cを出してOK。ガードされてしまったらいったん様子を見よう。すると、坂田は必ず➘+Cか竜巻捕縛のどちらかを空振りするので、そのスキに立ちA・B・Cを決めるべし。

　香緋…ガードをかためて待ち、何かしらの技をガードしたらコンビネーションを出してパターンに持ちこもう。コンビネーションヒット後の着地には、立ちAの先端を遅めに重ねるべし。すると、天崩山で返されたり、ガードされる可能性が非常に低くなる。

　氣多閃里はボイスで判断し、ジャンプでかわすこと。

●待ちパターン

対応キャラ：アンディ・ボガード、テリー・ボガード

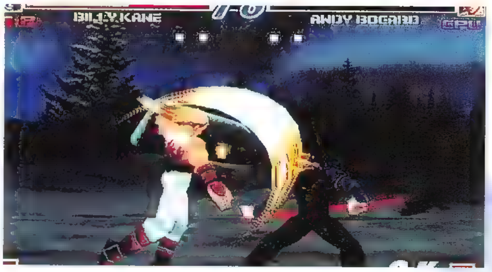
ガードをかためて待ち、相手の特定の技をガードしたあとなどに反撃するパターン。

キャラ別攻略

　アンディ…爆震か昇龍弾を待ち、スキに連続技を決めよう。立ちC・C→キャンセル三節棍中段打ちがいいぞ。ただし、ダウンさせたくないので、火炎三節棍中段突きは出さないこと。なぜなら、アンディは地上で技を食らったあと、昇龍弾を出すことが多いのだ。この昇龍弾のスキにまた連続技を決めれば、以下くり返しとなるのである。

　テリー…バーンナックル、チャージキックをガードしたら投げで反撃しよう。クラックシュートをガードしたあとは、少し歩いてから投げること。タイミングがバッチリなら立ちAからの連続技を決めることもできるので覚えておこう。

　パワーダンクも多用してくるが、しゃがんでいれば空振り（上を通りすぎていく）する。着地のスキに連続技や背後投げを決めていこう。



すぐ昇龍弾を吐き出すアンディ。大空を舞う彼の勇姿に乾杯



パワーダンクはこの通り。スキに背後投げを決められるぞ

●その他のパターン

対応キャラ：ライデン

キャラ別攻略

　ライデン…しゃがみCの先端を当てていき、ガードされたらすぐに立ちA・B・Cのコンビネーションを出してみよう。何か技を出そうとして、食らってくれることが多いぞ。着地地点にはまたしゃがみCを重ねよう。立ちAを重ねても、ガードされてしまうことが多い。

　しゃがみCは、必ず先端を当てるようにすること。間合いが近いと、しゃがみCの出がかりを投げられてしまうことがあるためだ。

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる ➡　つながらない ⇢

A/上/○ → B/上/○ → C/上/×

（B/上/○から）→ ⬇+C/下/○

（B/上/○から）→ ➘+C/中/○

⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ → ⬇+C/下/○

（⬇+B/下/○から）→ C/中/×

C/上/○ → C/上/○ → C/上/×



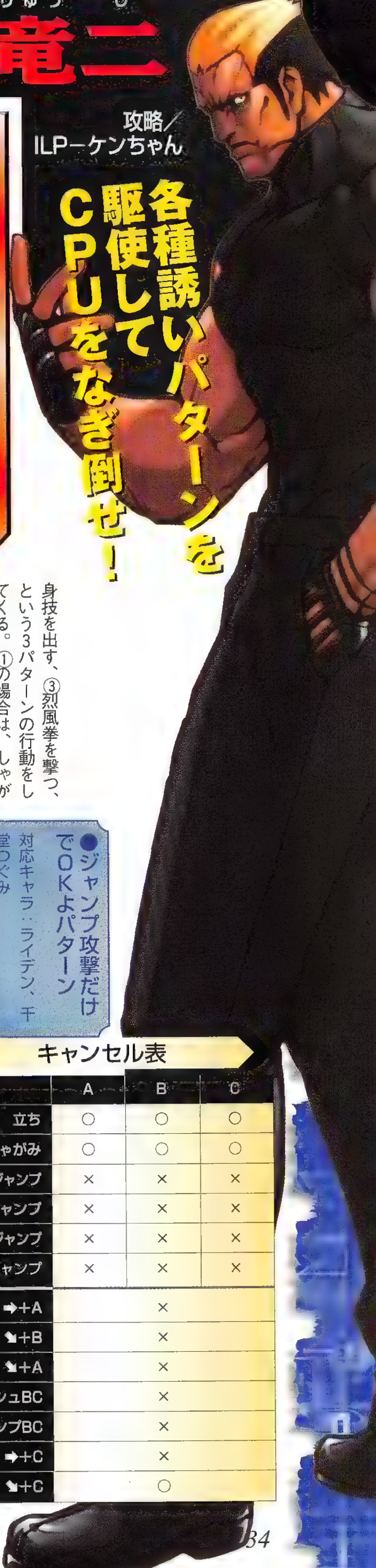
まずしゃがみCをガードさせる。必ず先端を当てるように

するとライデンは謎の行動を取るので、技を決め放題になる

やまざきりゅうじ
山崎竜二

攻略／ILP－ケンちゃん

各種誘いパターンを駆使してCPUをなぎ倒せ！



対CPU戦攻略

●蛇使いで誘ってしまえパターン

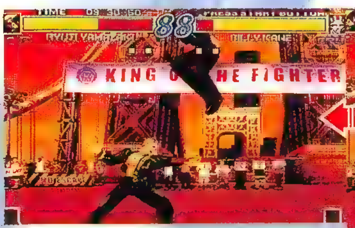
対応キャラ：テリー・ボガード、ビリー・カーン、ギース・ハワード

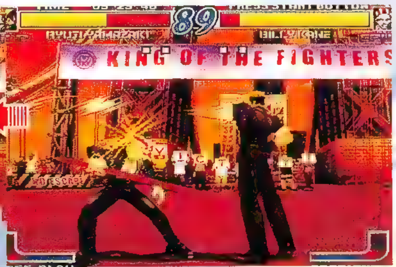
しゃがみC→キャンセル蛇使い・前方を当てたあとの、CPUの行動に対処するパターン。基本的にCPUは一定のパターンでしか反撃してこないので、その技のスキに連続技を決めていこう。

キャラ別攻略

テリー…蛇使い・前方をヒットorガードさせると、クラックシュートかパワーダンクで反撃してくるので、ガード後に立ちA・Bからの連続技を決めていこう。超必が使える時はギロチンを使っていき、その他の場合は立ちA・B・Cのコンビネーションにするといい。コンビネーションを決めたあとは、再びしゃがみC→蛇使い・前方を当てていこう。

ビリー…蛇使い・前方を当てると、必ず三節棍中段打ちで反撃してくるので、空振りしたスキにジャンプCからの連続技を決めるとよし。





ビリーに蛇使い・中段がヒットすると…

必ず三節棍中段打ちで反撃してこようとするので、跳びこみから連続技を

ギース…蛇使い・前方を当ててから垂直ジャンプCを出すと、①邪影拳でその下をくぐっていく、②その場で当て身技を出す、③烈風拳を撃つ、という3パターンの行動をしてくる。①の場合は、しゃがみ振り向き攻撃を当ててダウンさせる。そしてまた起き上がりにしゃがみC→キャンセル蛇使い中段を当てよう。②の場合は、そのあと必ず烈風拳を撃ってくるので、ジャンプCから連続技を決めよう。③の場合は、素直に空中ガードをしておこう。



ジャンプを邪影拳でくぐっていくぞ。着地後に振り向き攻撃だ

●ジャンプ攻撃だけでOKよパターン

対応キャラ：ライデン、千堂つぐみ

ジャンプB or Cを出しているだけで、CPUが勝手に当たってくれるパターン。基本的には垂直ジャンプから出していき、距離が離れてしまった時にだけ前方ジャンプを使っていこう。ただし、小ジャンプはしないように。

キャラ別攻略

ライデン…基本的にはジャンプ攻撃を出しているだけでOKだが、距離が離れてしまうとDOKUGIRIを出し



ジャンプ攻撃だけで大丈夫だよ。楽ちん楽ちん

技コマンド表

●投げ技	
ブン投げ	➡＋C
カマホリ	背後で➡＋C
●特殊技	
ブッ刺し	➡＋A
目ツブシ	相手ダウン中C
ドカン	↘＋B
カチ割り	↘＋A
地獄蹴り	ダッシュ中BC
カチアゲ	ジャンプ中BC
●必殺技	
蛇使い・対空	⬇↙⬅＋A（ボタン押しっぱなしでため可）
蛇使い・前方	⬇↙⬅＋B（ボタン押しっぱなしでため可）
蛇使い・下段	⬇↙⬅＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
サドマゾ	⬅↙⬇↘➡＋B
倍返し	⬇↘➡＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
毒手	➡↙➡＋A（Aボタン連打）
爆弾パチキ	➡⬅⬇⬆＋C
●超必殺技	
ギロチン	➡⬅↙⬇↘＋BC
ショベル	↙ため⬅➡＋BC
●オーバードライブパワー	
ドリル	レバー1回転＋C（Cボタン連打）

キャラ性能評価

スピード　D
スピードは遅く、受け身的な闘いになることが多い。全体的な技の発生も遅いので、相手の[illegible]ことがため[illegible]ることが[illegible]

攻撃力　A
超必殺技から超必殺技につなげるという攻撃力は魅力。その他、ギロチンは単発でのダメージが大きいので評価もA。

使い易さ　D
全体的にクセがあり、かなり使いづらい。ラッシュ[illegible]しかなく、攻撃が単調になりがち。[illegible]

リーチ　C
蛇使いのリーチは長いが、それ以外の必殺技、及び連続技のリーチが短め。他にリーチの長さがまともな攻撃といったら、しゃがみCくらい。

総合　C
無敵必殺技がないので、ラッシュをかけられるとつらい。しかし一発の攻撃力はかなりでかいので、反撃が決まれば勝利が見えてくる。

キャンセル表

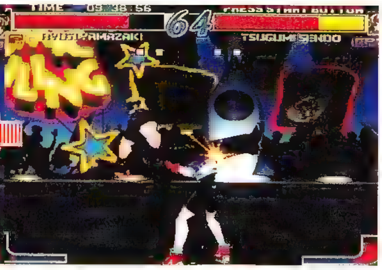
	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡＋A		×	
↘＋B		×	
↘＋A		×	
ダッシュBC		×	
ジャンプBC		×	
➡＋C		×	
↘＋C		○	

てくるので、ジャンプ攻撃はなるべく近くで出そう。

つぐみ…つぐみに対しても、距離を離さないようにしてジャンプ攻撃を当てていきたい。離れてしまった時にジャンプ攻撃を出すと、つぐみは上段当て身でこちらの攻撃を取ってしまうことが多いのだ。つぐみに対しては、下方向に判定の強いジャンプBで攻撃していこう。

その他にも、しゃがみA・しゃがみB→（遅めに）キャンセルサドマゾという戦法がなかなか有効だ。





つぐみなんかの場合は、立ちBキャンセル…

サドマゾでも大丈夫ですぞ

●立ちC・C→蛇キャンで反撃を誘おうぜパターン

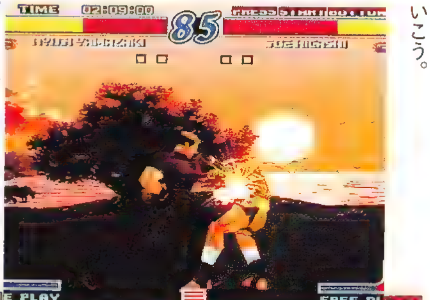
対応キャラ：アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ

立ちC・Cを出して相手のスキの大きい技を誘うというパターン。相手の反撃を確実にガードして反撃しよう。

キャラ別攻略

アンディ…立ちC・Cのコンビネーションをヒットさせ、キャンセル蛇キャン（蛇キャンに関しては先月号参照）をしたあとガードして待っていると、昇龍弾で反撃してくるのでスキに攻撃を決めてしまおう。それからまた立ちC・C→キャンセル蛇キャンをしていけば同じように昇龍弾で反撃しようとするので、パターンをくり返していけばよい。

ジョー…アンディと同じように、立ちC・C→キャンセル蛇キャンをしてガードすればタイガーキックで反撃してくるので、着地のスキにまた立ちC・C→キャンセル蛇キャンというようにくり返していこう。



ジョーに立ちC・Cを当てると…



タイガーキックで反撃してくるので、スキにまた立ちC・Cを

●サドマゾで反撃してしまえパターン

対応キャラ：山崎竜二、坂田冬次、李香緋

当て身技のサドマゾに対して攻撃をさせ、ダメージを与えてしまおうというパターン。キャラによっては遅めにキャンセルしなければならない場合があるので注意しよう。

キャラ別攻略

山崎…しゃがみA・しゃがみBからキャンセルしてサドマゾを出すと、体当たり攻撃などで反撃してくる。しゃがみBからは遅めにキャンセルするようにしよう。

坂田…しゃがみA・しゃがみBのコンビネーションを遅めにキャンセルしてサドマゾを出すと、サドマゾに向かって攻撃してきて自滅してくれる。遅めにというのがミソで、普通にキャンセルしてしまうと距離が近すぎて下段判定の攻撃を出してくることが多いので、サドマゾでは取れなくなってしまうのだ。

香緋…こちらはしゃがみA・しゃがみBから普通にキャンセルしてサドマゾを出そう。そうすれば、➡+Cや➡+B、体当たり攻撃などで反撃してくるので、サドマゾの反撃を食らってくれるぞ。

また香緋は、遠めの間合いで蛇使いを待機しているとその場で暴れるので、蛇使い・下段を最大までためてから出してヒットさせ、よろけ中に連続技を決めるという戦法も有効だ。



お爺さんにもサドマゾで反撃！

●その他のパターン

対応キャラ：不知火舞、キム・カッファン

キャラ別攻略

舞…しゃがみCを起き上がりにタイミングよく重ねると、陽炎の舞を出そうとするので、勝手にカウンターで食らってくれる。しゃがみCをガードしてきた場合は、しゃがみCにキャンセル蛇キャンをかけてもう一度しゃがみCを出せば、だいたいダウンしてくれる。これをくり返そう。

キム…しゃがんで待っていると半月斬や空砂塵などのスキの大きい技を出してくるので、とりあえずしゃがみCでダウンさせてしまおう。ダウンさせたら起き上がりにサドマゾを重ねるようにして出すと、飛燕斬を出してくるのでサドマゾで取ることができる。あとはくり返せばいい。



キムの起き上がりにはサドマゾを置いておこう

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる →　つながらない →（橙）

A/上/○ →	B/上/○ →	C/上/×
	（B/上/○から、つながらない）	⬇+C/下/○
	（B/上/○から、つながらない）	↘+C/中/○
⬇+A/上/○ →	⬇+B/下/○ （つながらない）	⬇+C/下/○
	（⬇+B/下/○から、つながらない）	C/中/×
C/上/○ →	C/上/○ →	C/上/×

千堂つぐみ

（せんどう）

攻略／DSP-たろりん

基本は待ちパターン あせらず地道かつ確実に ダメージを与えていこう



技コマンド表

●投げ技	
つぐみドライバー	→+C
つぐみスープレックス	背後で→+C
●コマンド投げ	
モンキーフリップ	↘↘+C
トリッピングアップ／パワーボンバー	←↙↓+C（相手の立ちorしゃがみで変化）
つぐみヒップ	トリッピングアップ中↑+C
レインボージャーマン	背後でしゃがみ状態で↘↘+C
レインボージャーマン～ホールド	レインボージャーマン中C・C・C
●特殊技	
ローリングソバット	→+B
脳天直撃！	←+C（ボタン押しっぱなしで3段階までため可）
ローリングブリーカー	脳天直撃！中↓+C
キャッチ	→←+C
ボディスラム	キャッチ中↓+C
グランドパス	キャッチ中→+C
ロープ投げ	キャッチ中←+C
引き戻し	ロープ投げ中←+C
引き起こし	相手ダウン中↓↓+A
ハイアップソバット	引き起こし中タイミングよくB
弁慶直撃！	←+B
●必殺技	
通天閣ドライバー	←↓↙+AorBorC
なにわラリアート	←ため→+A
オクトパスヒート	↓↘→+C
つぐみちゃんエルボー	↓↘→+A
お好みヤキ入れ	↓ため↑+B・B・B・B・C
ハンティングブリッジ	↓↙←+B
スーパードロップキックライト	Bボタンを5秒以上押し続けて放す

●超必殺技	
フライングつぐみドロップ	→←↙↓↘+BC
なにわデスロック	トリッピングアップ中←↙↓↘→+BC
●オーバードライブパワー	
ループラインクラッシュ	↓↙←↙→+C

対CPU戦攻略

●待って反撃やでパターン

対応キャラ：アンディ・ボガード、不知火舞、ビリー・カーン、山崎竜二、千堂つぐみ、坂田冬次、李香緋、テリー・ボガード

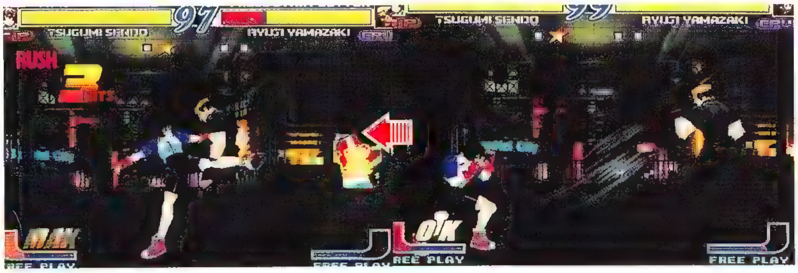
相手がスキの大きな技を出すのを待ち、そこに反撃していくパターン。

キャラ別攻略

アンディ…爆震か昇龍弾を待つ。爆震はしゃがんで空振りさせて、昇龍弾はガードして着地のスキに反撃していこう。この時、反撃を立ちC・Cにすると、そのあとアンディは昇龍弾を出すことが多い。そのスキにまた立ちC・Cを決めれば、くり返せるぞ。

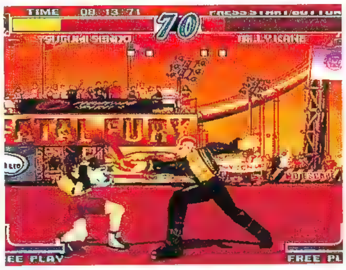
舞…スキのある技をガードしたあとに立ちA・B・Cで反撃。そのあと、舞の着地に立ちA・Bの"B"を重ねると食らうことが多いぞ。食らってくれたら立ちA・B・Cにつないでくり返す。必殺忍蜂はガードしたあと最速で、龍炎舞、陽炎の舞、→+A・Aはガードしたあとダッシュしてから立ちA・B・Cを決めていこう。

山崎…蛇使い（前方か下段）をガードしたあと、ダッシュして立ちA・B・C。これがヒットしたら、着地にしゃがみA・しゃがみBを重ねよう。高い確率で食らってくれるぞ。



山崎は蛇使いをガードしてからパターンに持ちこむとよい

とりあえず立ちA・B・C。もしガードされたら垂直ジャンプ



火龍追撃棍は、近くでガードすればリーチの長い技で反撃可能



もししゃがみAがガードされても、しゃがみBを食らうことが多い

ヒットしていたらキャンセルお好みヤキ入れにつなぎ、起き上がりにまたしゃがみA・しゃがみBを重ねよう。

また、立ちA・B・Cがガードされたら垂直ジャンプをしてみよう。もし山崎がコンビネーションを空振りしてくれれば、そのスキに投げを決められるし、そうでなくても

キャラ性能評価

攻撃力 B

[illegible]

リーチ D

[illegible]

スピード C

[illegible]

使い易さ D

[illegible]

総合 C

[illegible]

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
→+B		×	
←+C		×	
←+B		×	
→+C		×	
↘+C		○	

ジャンプ攻撃を出せば食らってくれることが多い。
遠距離で蛇使いを連発しはじめたら、タイミングを合わせて通天閣ドライバー（B）で突っこむ、というパターンも一応ある。
ビリー…強襲旋風棍を待ち、ガードして連続技を決めよう。三節棍中段打ち、火龍追撃棍も、間合いが近ければしゃがみCなどで反撃できるので見逃さないように。長期戦になるが、あせらず地道にダメージを与えていこう。
つぐみ…通天閣ドライバーは垂直ジャンプでかわし、スキにジャンプCから連続技を決めていこう。なにわラリアート、ハンティングブリッジはガードしてから投げで反撃するとよい。一応立ちAも入るが、タイミングが難しいぞ。つぐみは体力が残り少なくなると、フライングつぐみドロップを多用するようになる。全段ガードしたあとすぐにジャンプし、ジャンプCから連続技を決めよう。フライングつぐみドロップのガード方法だが、最初はしゃがみガードしておき、最後のボディプレスのモーションが見えたら立ちガードに切り替えればよい。
坂田…ジャンプしてくるのを待とう。坂田はなぜかジャンプ攻撃を出さずに着地するので、着地地点に技を置いておけばスキにヒットする。もちろん連続技を決めていこう。これのくり返しでOKだ。
香緋…那夢波をガードして投げで反撃。そのあとは、起き上がる少し前にジャンプして香緋を跳び越そう。すると、香緋は技を空振りする（↘＋Cを出すことが多い）ので、そのスキに背後投げを決める。以下、跳び越えるところからくり返し。
テリー…パワーダンクはしゃがんでいれば空振りすることが多い。スキに背後投げや連続技を決めてやろう。余裕があればオクトパスヒートでゲットしてもよい。
バーンナックル、クラックシュートは、ガード後に投げで反撃。クラックシュートをガードしたあとは少し前に歩いてから投げること。
注意が必要なのはダッシュからの2択。立っているとネックブリーカードロップを、しゃがんでいるとチャージキックを食らってしまう。テリーがダッシュするのが見えたら、すぐにしゃがみAを出して止めよう。反応が遅れた時はテリーのモーションを見極めて防ぎたいが、見分けられない人はとりあえず立つのがおすすめ。チャージキックを食らうと、そこから連続技を決められてしまうからね。



パワーダンクはしゃがんでかわしてもいいが、当て身で取るのもいい



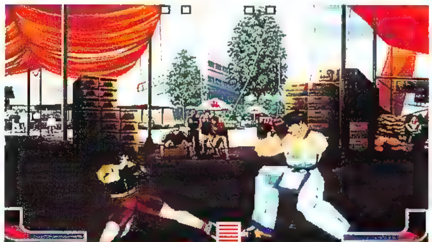
チャージキックはガードすれば投げられる。超必殺技も決まるぞ

●その他のパターン

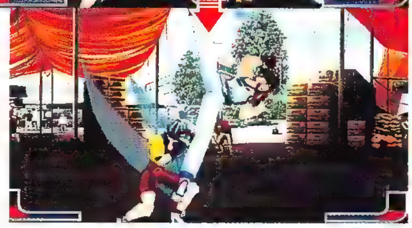
対応キャラ：ジョー・ヒガシ、キム・カッファン、ライデン

キャラ別攻略

ジョー…立ちA・B・Cを当てたあと、ダッシュで接近してガード。すると、ジョーは着地と同時にタイガーキックを出すことが多いので、そのスキにまた立ちA・B・Cを決めていく。最初はハリケーンアッパーに跳びこみ、ジャンプC→立ちA・B・Cの連続技を決めるとよい。
キム…中間距離でしゃがみBを出すと、空砂塵、半月斬などを誘える。それぞれガード後（あるいは空振りのスキ）に反撃していこう。体当たり攻撃にも反撃できるぞ。
ライデン…しゃがみCの先端をガードさせ、すぐに跳びこもう。すると、ライデンはなぜか投げの空振りモーションなどのナゾな行動を取っていることが多い。そのスキに連続技を決めるのだ。しゃがみCを出す時に間合いが近いと、出がかりを投げられてしまうことがあるので注意。



これぐらいの距離でしゃがみB。ガードさせてもよい



すると必殺技を誘える。半月斬はしゃがみAで反撃しよう



ライちゃんは、まずしゃがみCをガードさせる。食らうことも多いけど



そしてすぐに跳びこむと、食らってくれることが多い

コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇢

	1		2		3
基本コンビネーション	A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
				⇢	↓+C/下/○
				⇢	↘+C/中/○
	↓+A/上/○	→	↓+B/下/○	⇢	↓+C/下/○
				⇢	C/中/×
	C/上/○	→	C/上/○	⇢	C/上/×
専用コンビネーション	C/上/○	→	C/上/○	⇢	↑+C/中/×
	B/上/○	→	→+B/上/×	→	↓+C/下/×
	しゃがみB/下/○	→	C/上/×	⇢	↗+C/上・中/×・×
				⇢	←↙↓↘→+C/投げ

坂田冬次（さかたとうじ）

攻略／飲み頃KING

立ちA・B・Cと竜巻捕縛をうまく絡めていこう

対CPU戦攻略

●炎のABCパターン
対応キャラ：テリー・ボガード、山崎竜二、千堂つぐみ、坂田冬次、李香緋

立ちA・B・Cのコンビネーションをただひたすら当てていくだけというもの。最初の立ちAがガードされても、B・Cのどちらかで食らってくれることが多いので、最後まで出すようにしよう。キャラによってはさらに効率よく倒す方法もあるので、そちらはキャラ別攻略を参照のこと。

キャラ別攻略

テリー…しゃがんで待って、技のスキに立ちA・B・Cを入れていくだけでおっけえ。おもにクラックシュートをガードしたあとなどに入れていくようにしよう。なお、パワーダンクは、しゃがんでいればまず当たることはない。その際、間合いによってはテリーが後ろに着地するので、背後投げを決めることも可能。

立ちA・B・Cのコンビネーションがガードされたら、手を出さずにおとなしくガードをかためて待っていよう。たまにライジングタックルを空振りしてくれることもある。



こんな感じで跳び越していっちゃう。殴り確定

山崎…初めは蛇使いを出してくることが多いので、まずはガード。また、いきなり走ってきた場合はほとんどが投げを狙ってきているので、ジャンプで回避しよう。そのあとは、跳びこみ攻撃から立ちA・B・Cのコンビネーションを入れていくだけ。

最後のCがヒットしたら、少し遅めに竜巻捕縛を出しておこう。すると、相手が技を出してきたところをうまくキャッチすることができちゃうのだ。そのあとはダッシュで追いかけ、また立ちA・B・Cを重ねていこう。

つぐみ…立ちA・B→キャンセル竜巻捕縛を出すと、いい感じで技を出してきてくれるので、そこを取れる。

坂田…坂田も立ちA・B・Cのコンビネーションを当てていくだけでおっけえ。また、山崎と同様、コンビネーションの最後のCがヒットした場合は、やはり少し遅めに竜巻捕縛を出しておこう。

香緋…いきなり酔陀で酔っ払ってくることがあるので、その場合は跳びこみからの連続技を決めてやろう。あとは立ちA・B・Cのコンビネーションを入れていくだけ。

また、他のキャラ同様、竜巻捕縛でキャッチする戦法もかなり使えるが、たまに那夢波を出してくることがあるので（こればっかりはキャッチできない）、確実にいきたい人は控えた方が吉。



跳びこみから立ちA・B・Cがヒットしたら…

おじゃじゃじゃじゃーっとキャッチ。腕がすげー伸びてるでおじゃる

技コマンド表

●投げ技	
四方投げ（しほうなげ）	➡+C
膝廻し（ひざまわし）	背後で➡+C
●コマンド投げ	
入り身投げ（いりみなげ）	⬅➡+C
裏入り身投げ（うらいりみなげ）	背中を向けて⬇+C
鴉落とし（からすおとし）	ジャンプ中↙or⬇or↘+C
●特殊技	
表裏（ひょうり）	⬇⬇
片羽根割り（かたはねわり）	入り身投げ中⬇+C
秘中殺（ひちゅうさつ）	裏入り身投げ中⬆⬇+C
捌き揚げ（さばきあげ）	背中を向けてBC
踝割り（くるぶしわり）	背中を向けてAB
四方斬り（しほうぎり）	背中を向けてAC
●必殺技	
弐双連斬（にそうれんざん）	⬇↙⬅+AorC
合気鏡殺（あいきょうさつ）	➡⬇↘+A
竜巻捕縛（たつまきほばく）	⬅↙⬇↘➡+A
轟天殺（ごうてんさつ）	➡⬅⬇⬆+C
●超必殺技	
摩利支天（まりしてん）	⬇↙⬅↙➡+BC後⬅↙⬇↘➡+C
●オーバードライブパワー	
不倶戴天（ふぐたいてん）	レバー1回転+C

キャラ性能評価

攻撃力 C
全体的な攻撃力は[illegible]ルかなという[illegible]。ただ、各種投げ技はそこそこ減るので、スキあらば積極的に狙っていこう。

リーチ D
とにかく短い。その一言につきるといった感じ。接近戦メインで闘っていき、いったん近づいたら相手から離れないようにしよう。

スピード C
スピードも平均的。ただ、動きを読みにくい[illegible]持っているので、それらの技を駆使し、動きを読まれないように闘っていこう。

使い易さ C
[illegible]からの必殺技や必殺投げが[illegible]、多彩な攻撃があるが、それを活かしていくのは結構大変。練習あるのみ。

総合 C
これといった連続技がなく、かといって[illegible]もあるので[illegible]。しかし、そのトリッキーな動きで相手を翻弄すれば、かなり戦えるようになる。

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
背中向けBC		×	
背中向けAB		×	
背中向けAC		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

●生涯弐双連斬パターン

対応キャラ：キム・カッファン、ビリー・カーン

強弐双連斬をひたすら当てていくだけでおっけえなものと、強弐双連斬で特定の技を誘うものとの2つのパターンをお届けするので、そちらはキャラ別攻略を見てね。

キャラ別攻略

キム…強弐双連斬をひたすら出していくだけでおっけえ。ただ、3試合目以降はこのパターンが通じないので、しゃがんで待ち、相手のスキの大きい技をガードしたら反撃するといった戦法を取ろう。

相手がダウンしたら起き上がりに竜巻捕縛を重ねておくと、飛燕斬をキャッチできてしまう。そのあとはダッシュで追いかけて、また起き上がりに竜巻捕縛。このくり返しでおっけえ。

ビリー…強弐双連斬をガードさせると強襲旋風棍を出してくるので、ガードしたあとに投げ。そしてまた起き上がりに強弐双連斬を重ねていくだけでおっけえだ。

もし、強襲旋風棍を出してこなかったら、再度強弐双連斬を出していこう。

強弐双連斬がヒットした場合は、相手の動きに注目。受け身を取ってきたら即、強弐双連斬を重ね、そのままダウンした場合は、相手の起き上がりに合わせて技を重ねていくようにしよう。



強弐双連斬をガードさせると

タ○コプター！ 反撃確定

●ちょいなパターン

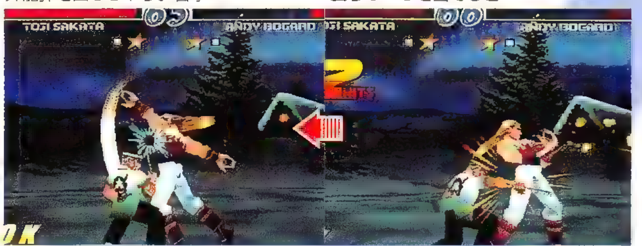
対応キャラ：アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシ

立ちC・Cのコンビネーション（3発目のCは出さない）をヒットorガードさせることによって、特定の技を誘ってしまおうというもの。ちなみにこのパターン、1～2試合目に登場した時には使えないので、その場合は前述の「炎のABCパターン」を使ってごりごりと押していけばおっけえだ。

キャラ別攻略

アンディ…立ちC・Cを当てると、昇龍弾を誘える。着地のスキに、また立ちC・Cを当てていくようにしよう。たまに他の技を1発はさんでから昇龍弾を出す場合があるので、慌てないように。

ジョー…立ちC・Cでタイガーキックが誘えちゃう。かなり早めに反応してくるので、技を当て終わったらすぐにガードするようにしよう。



立ちC・Cを当てると

昇龍弾を出しちゃう。合掌…

●その他のパターン

対応キャラ：不知火舞、ライデン、ギース・ハワード

キャラ別攻略

舞…しゃがみCを当てていくだけでおっけえ。空振りしてしまうと反撃が痛いので、確実に当てていくように。また、忍桜で転がってきた時は、桜狩を出される前に立ちA・B・Cなどを当てていくようにしよう。

ライデン…ジャンプCを当てていくだけで勝ててしまう。ただし、試合開始直後はDOKUGI-Rを出してくることが多いので、まずは待つ。吹き終わったのを見計らって跳びこんでいくようにしよう。

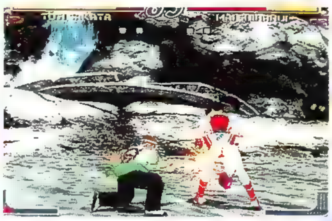
ギース…試合開始直後、烈風拳or邪影拳を出してくることが多いので、まずはガードしておく。そのあとは相手が近づいてくるのを待って、しゃがみC→キャンセル強弐双連斬を入れていこう。

こうしておけば、もし、しゃがみCがガードされても強弐双連斬を食らってくれる場合が多いので、必ず出していくようにしよう。

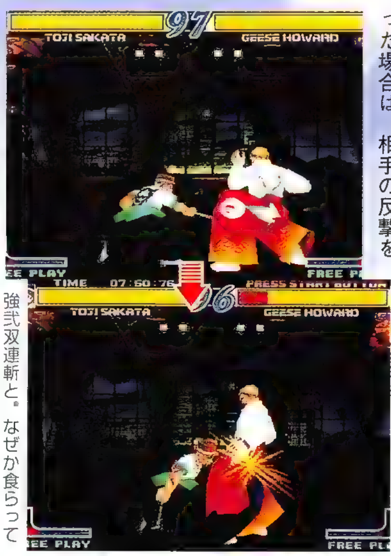
また、相手が受け身を取ってきた場合は、さらに強弐双連斬を重ねていくようにする。んでもって、相手がしゃがみCを食らってダウンし、強弐双連斬が空振りしてしまった場合は、相手の反撃を一通りガードしてから改めてしゃがみCを当てていこう。



ジャンプCを当てていくだけでおじゃる



しゃがみCがびしりと決まる。これだけでおっけえ



しゃがみCキャンセルで…

強弐双連斬と、なぜか食らってくれちゃう

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる →（黒）　つながらない →（オレンジ）

A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
B/上/○ →（つながらない）↓+C/下/○
B/上/○ →（つながらない）↘+C/中/○

↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ →（つながらない）↓+C/下/○
↓+B/下/○ →（つながらない）C/中/×

C/上/○ → C/上/○ → C/上/×



ルールは無用！

史上最強の異種格闘技大会!! 参加選手の中には、坂崎リョウ(!?)も！

今回紹介するのは、ハイパーネオジオ64の最新3Dポリゴン格闘アクション『武力～BURIKI・ONE～』。

残念ながら、操作系やゲームシステムなどについての詳細はまだ明らかではないが、今号では登場キャラを中心に、ゲームストーリーや試合規約、そして現在入手しているゲーム画面などを紹介していこう。

もちろん新しい情報が入り次第、続報として随時紹介していくので、楽しみにしていて欲しい。

＊写真はすべて開発中のものです。

SNK
業務用HN64 発売日未定／価格未定
家庭用ROM —
家庭用CD —
SS —
PS —
格闘アクション


これがメインキャラの天童凱。気合いがはいってます。

サムライ、餓狼に継ぐHN64 3番目のタイトル

SNKの新作『武力～BURIKI・ONE～』は、世界規模の異種格闘技大会をモチーフにした3Dポリゴン格闘アクション。

これまでハイパーネオジオ64の3D格闘アクションとしては、サムライスピリッツ、餓狼伝説と2シリーズがすでに発表されているが、今作はそれに継ぐ同ハード3番のタイトルということになる。

臨場感あふれるリアルな一体感がウリ

かなり画期的なシステムが導入されているようだが、冒頭で述べた通り、その詳細は不明。

SNKによれば、「よりリアルな格闘感」に主眼を置き、熟考を重ねたまったく新しい操作システムを採用しているとのこと。

どうやら、実際に格闘技の試合に臨んでいるようなプレイヤーキャラとの一体感＝操作感覚が、ウリのようだ。

操作システムに関しては、次号以降の続報をチェックして欲しい。

注目のプレイヤーキャラはやはり坂崎リョウ…！

この異種格闘技大会『武力～BURIKI・ONE～』には、100名の選手が参加するが、その中にはあの有名な空手家「坂崎リョウ」も登場するという。

ゲーム上での主人公キャラは、我流の総合格闘技で闘う「天童凱」であるが、果たしてかの有名な坂崎リョウを相手に、どんな目闘いを見せるのか!?

なおプレイヤーキャラは坂崎リョウを含む全11人だ。

STORY 【ストーリー】

1999年春、今世紀最後ともいわれる世界規模の異種格闘技大会「武力～BURIKI・ONE～ WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO」が､SNKによって開催されることが正式に決定した。

この大会では1ラウンド制を採用し、ヒジ、バックハンド攻撃、頭突き、金的攻撃など、すべての攻撃を認めており、過激なルールが話題を呼んでいる。

開催場所は東京湾岸副都心に建設中の「NEO TOKYO GRAPPLE DOME」で、当日会場では午前中に最終予選リーグ、午後からは決勝リーグがおこなわれる。優勝するためには、大会当日に8試合連続で勝ち抜かなくてはならないという非常に過酷な内容だ｡肉体的な強さはもちろん、長丁場を乗りきることのできるスタミナと、精神的な強さをもかね備えた者だけが生き残る、まさに極限の戦い。

気になる参加選手は、各国地方予選を勝ち抜いてきた選手と、大会からの招待選手たち。ムエタイ、テコンドー、レスリング、柔道などから多くの有名格闘家の参加が決定しており、この大会があらゆる意味で史上最高の異種格闘技大会となることは間違いない。

闘いにおける4大ポイント

「武力～BURIKI・ONE～」では、新システムを導入！以下のポイントを頭にインプットして闘え!!

Point 1　バイタルゲージ

プレイヤーの体力を表すゲージで、体力が減るにしたがって波形が小さくなる。ゲージの色は、体力が減っていく過程で、青→緑→黄→オレンジ→赤の順に変化し、オレンジで点滅を開始する。さらに赤く点滅しはじめたら、危険な状態とみなされる。

Point 2　パワーバランスゲージ

プレイヤーの足下に表示される矢印型のゲージで、パワー値と重心のかかり具合を表す。ゲージの長さが長いプレイヤーはパワーの値が高くて投げられにくいが、逆に短いプレイヤーはパワーの値が低くて投げられやすい。また、プレイヤーの前後への重心のかかり具合は、ゲージの△マークを中心としてリアルタイムで表示される。

Point 3　ロックゲージ

タックルや投げ技などから寝技の体勢に入った時点で画面中央に出現する。上の矢印がオフェンス側のパワー値、下の矢印がディフェンス側のパワー値を表し、寝技に入った瞬間から両者のゲージが減りはじめ、オフェンス側のパワー値がなくなると、寝技を維持できなくなる。

Point 4　勝敗について

試合の勝敗は、ノックアウト・ギブアップ・判定のいずれかによって決定される。

ノックアウト……バイタルゲージが赤く点滅している側が弱攻撃以外の技を受けた場合。
ギブアップ……寝技をかけられた側のバイタルゲージが赤点滅になり、そのまま一定時間攻撃を受けた場合。
判定……制限時間が0になっても決着がつかない場合。



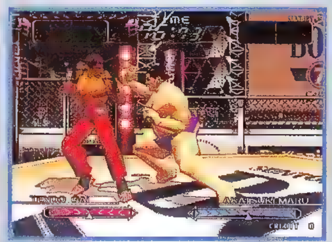
あの有名な空手家も招待選手として出場するぞ。



そう、この大会は素手なら何でもありなのだ。



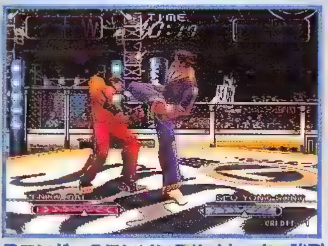
このリアルなゲーム画面！　臨場感たっぷりなのだ。



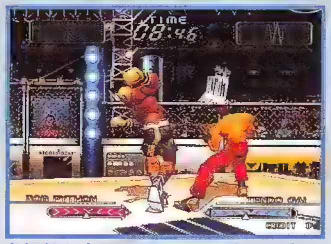
相撲VS総合格闘技の対決。これぞ真の最強を決める大会だ。



ガイ対タカト。何とこの２人、17歳。それでも強いんです。



テコンドーのヨンソンのハイキック。強烈だ。



参加者はプロアマ問わず！　強ければそれでいいのだ。



ボクサーのロブ・パイソン。こいつも強そうだ。

開会宣言

一体、最強の格闘技は何なのか？　そして、最強の格闘家は誰なのか？　これまで終わることなく繰り返されてきた論争に、ついに決着をつける時がきた。

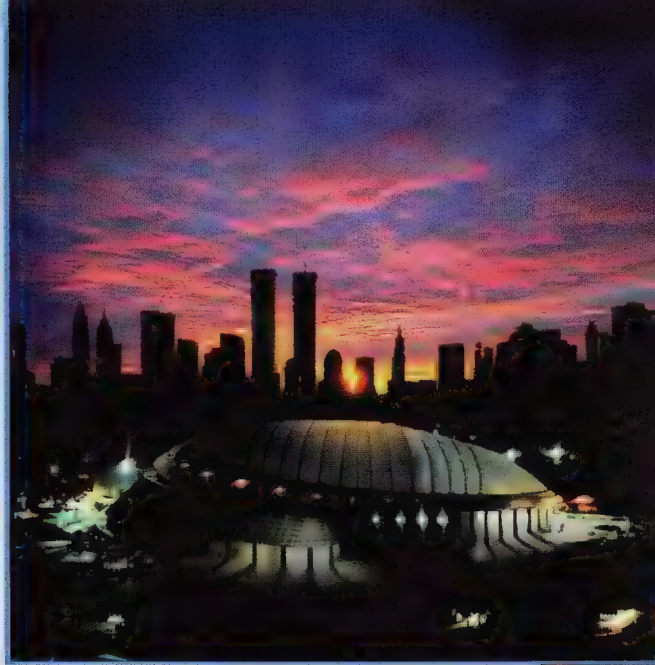
1999年春、20世紀最強の格闘家を決めるべく、我々はここに異種格闘技大会「武力～BURIKI・ONE～」の開会を宣言する。

試合は１ラウンド制を採用し、肘打ち、バックハンド攻撃、頭突き、金的攻撃など、いかなる攻撃も認められるノールール方式の下でおこなわれる。しかも1日で予選リーグと決勝リーグの合計8試合を勝ち抜かなければならない。鍛えぬいた肉体の強さに加え、スタミナと精神的な強さを兼ね備えた者だけが、勝利の女神の祝福と栄冠を手にすることであろう。

これはまさに、今世紀最後にして、史上最大の異種格闘技大会なのだ。

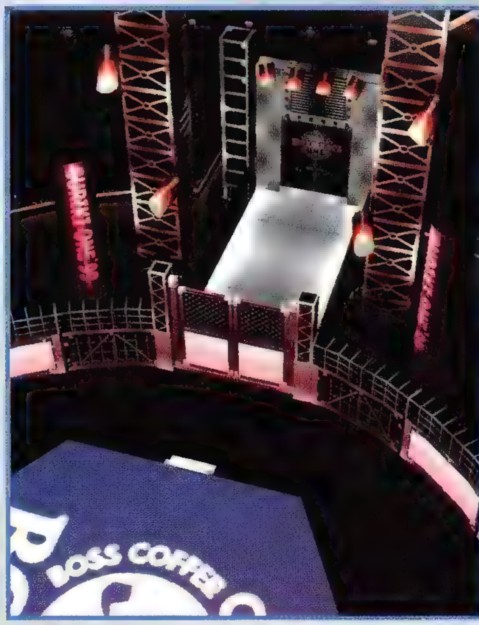
最後にもう一度宣言しよう。"最強"は「武力（ぶりき）」が決める!!

SNK「武力～BURIKI ONE～大会本部



武力 BURIKI ONE

WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO



これが武力トーナメントの闘技場と選手入場ゲートだ！

【試合規約】

●第1条
試合は2人選手が相対して、規約にしたがい、パンチ、キックなどの攻撃および防御を使って勝負を決するものとする。

●第2条
試合場は大会が公式に認めたリング上でのみおこなうこととする。

●第3条
選手はグローブ、ファールカップ、マウスピース、パット、すねあて、肘パットなどを自由に選択し、使用することができる。

●第4条
試合の審判はアメリカ、ヨーロッパ、日本の3名によっておこなわれる。審判はリングに上がらず、原則としてタイムアップ時の採点をおこなう。

●第5条
試合方法は以下の通りである。

第1項
試合はまず最終寄予選リーグをトーナメント方式でおこない、各リーグの優勝者を決定する。

第2項
試合は原則として1ラウンド90秒とする。

第3項
規定時間内に勝敗が決しなかった場合は、延長戦をおこなう。延長戦の時間は、規定時間の3分の1とする。

第4項
試合開始はタイムキーパーの合図によりゴングが鳴った瞬間とする。

第5項
試合終了はタイムキーパーの合図によりゴングが鳴った瞬間とする。試合終了後選手は可能ならば所定の位置に戻り、勝敗の宣告を受けて一礼し退場する。

●第6条
試合の判定は審判3名によっておこなわれる。各審判は勝敗の決定に対して対等の1票、または2票（試合内容が両者ともにまったくの同等であると見なした場合、双方に1票ずつを投じることが認められている）を有する。試合の勝者はより多い票を獲得したものとし、他を敗者とする。選手双方が獲得した票が同数の場合は、引き分けとする。

●第7条
各審判は次の項目に該当するものを審判の基準とする。

1
打撃系、または投げ系の技により、相手にダメージを与えた場合にプラスポイント。なお、技は高度なものであればあるほど、高い評価が与えられる。

2
打撃系、または投げ系の技によって、ダメージを与えられた場合はロストポイント。

3
試合中によろめく、肩で息をするなど、体力的に消耗しているとみられる状態が一定時間以上続くとロストポイント。なお、この時間は長ければ長いほどより大きなロストポイントとなる。

4
自発的または偶発的に、場外へ落ちた場合にロストポイント。

●第8条
勝敗判定の分類は次の通りとする。

1　判定
審判の判定によって勝敗が決定した場合。

2　引き分け（DRAW）
a　前項によって勝敗が決定しない場合。
b　両者が同時にノックダウンした場合。

3　ノックアクト（KO）
片方、または双方の選手がダウンして試合続行が不可能となった場合。本大会ではダウン時にカウントを取ることはなく、ダウン時に意識があった場合、時間がかかっても立上がりさえすれば試合は続行される。試合中のダウン回数にも制限は設けない。また、セコンドによる試合放棄の合図（タオルの投げ入れなど）は認めない。

4　ギブアップ（GIVE UP）
投げ技、または締め技によって気絶するなどして意識がなくなり、試合続行が不可能な状態になったとみなされた場合に宣告される。

5　反則
反則規定に該当する反則を犯した場合、試合は中止され、反則を犯した選手の負けとなる。

6　無効試合
選手双方が反則をおかした場合、または八百長などの不正行為が発覚した場合、大会本部はその試合を無効試合とすることができる。

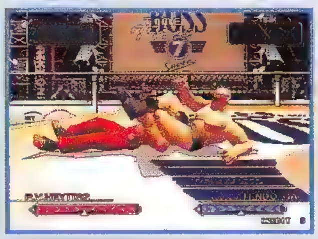
●第9条
試合においては相手にダメージを与える技であれば、反則規定に該当するものでない限り、すべての技を有効技とする。

●第10条
試合においては、次に該当するものを反則とする。
a　試合開始前に相手に攻撃すること。
b　リング外で相手に攻撃すること。
なお攻撃部位、攻撃時の相手の姿勢などについては、どのような攻撃も反則とはしない。

●第11条
試合においては、次に該当する選手を失格とする。
a　故意の反則をし、失格と宣言された選手。
b　試合時間に遅刻したり、出場しない選手。
c　その他試合規定に違反すると認められた選手。

●第12条
選手およびその所属団体の代表者は大会側の決定に対して、異議の申し立てをおこなうことはできない。

●第13条
以上の規定に定められていない問題が生じた場合、審判、大会役員の会議によってこれに対する処置を決定するものとする。



さすが今世紀最後の異種格闘技大会。もちろん締め技もありだ!!



ソコロフの投げ技。これは効きそうだぞ。

中国拳法も格闘技大会にはかかせない。



この大会は１ラウンド制という過酷なルール。緊張感が張り詰める！





坂崎リョウ

招待選手

SAKAZAKI RYO



坂崎リョウは異色の格闘家だ公式の大会にはほとんど記録が残っておらず、もちろんタイトルを保持しているわけでもない。たんに空手家としての知名度をいうならば、それは限りなくゼロに近いはずだ。しかし「格闘家」としては、彼ほど有名な選手は他にいない。わずかでも格闘を学んだものならば「無敵の龍」の名を聞いたことのないものはいないだろう。その坂崎選手がついに招待選手として大会当日、東京に現われることが決定した！　坂崎選手の所属する極限流道場で話しを聞くことができた。

——早速ですが、今回この大会に出ることになったいきさつなどを教えてください。

リョウ　いや、以前から招待はしてもらってたらしいんだが、ちょっと旅に出てたんだ。帰ってきたら招待状があったんで「出る」って返事をした。いきさつってのもそれくらいだよ。

——旅ですか。ひょっとして武者修業？

リョウ　いや、そんな大袈裟なもんじゃなくて、面白い奴がいるって聞いたんでちょっといってみただけなんだ。今怪我をしてるとかで、結局試合はできなかったんだが。

——普段からそんな風に他流試合などにも出かけていかれるんですか？

リョウ　ああ。強いヤツがいるって聞くと、どうしても手合わせしてみたくなるんだ。

——でも坂崎選手はこれまであまり公式の大会などには出場されてないですよね？　なぜこの大会には出ることになったんですか？

リョウ　あまり出てない？　そうかな、結構出てると思うんだが…。俺はいつも強い奴と闘いたいと思っている。誤解しないで欲しいんだが、強いヤツっていうのは公式の大会に出るヤツたけじゃないんだ。おれは強いヤツがいるならどこへでもいく。公式の試合でも、非公式の試合でも。もちろん、道場の指導のことなんかもあるから、本当はそうそう出かけるわけにはいかないんだが。

——そういう意味では今大会は坂崎選手にとって、かなり有意義なものですね。

リョウ　そうだな。これだけの相手と存分に闘える機会はあまりないと思うからな。

——今大会ではやはり優勝をねらってらっしゃるんでしょうか？

リョウ　あ、優勝できればいいと思っているよ。でもそれよりいい試合をして極限流の強さをみんなに知ってもらいたい。俺の試合を見て、誰かが「格闘をはじめよう」とか「極限流に入ろう」と思ってくれたらそれが一番だな。

——当日坂崎選手の試合を見るのが楽しみです。頑張ってください。

リョウ　ありがとう。

PROFILE【プロフィール】

- 格闘スタイル：カラテ
- 通称：リョウ
- 国籍：日本
- 年齢：32歳
- 身長：179cm
- 体重：76kg
- 趣味：日曜大工、家庭菜園

TENDOU GAI

武力 BURIKI ONE
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO



天童 凱

東部アジア地区二次予選 Bリーグ優勝

第一次予選全試合を5分以内にKO勝ちという、華々しいデビューを飾った弱冠17歳の天童凱選手。二次予選でもその破竹の勢いは止まらず、見事最終予選への切符を手にした。大会を目前にしての心境を聞いてみた。

――最終予選進出おめでとうございます！

天童 どうも。

――早速ですが天童選手と同じく二次予選を勝ち抜いた選手たちの中に、気になる選手はいましたか？ 天童選手と同じ東部アジア地区には、角界から出場する暁丸選手や合気道の西園寺選手など、色々と話題の選手がいたようですが。

天童 直接闘ったわけじゃないし、よそのリーグの奴らなんかいちいち覚えてねぇよ。まあ、合気道なんかがなんで残れたのかには興味あるけど。

――最終予選リーグから登場する招待選手の中には現在第一線で活躍している選手も多いわけですが、そういった選手については？

天童 さあな。相手が誰だろうと、俺は勝つ。気にする必要もねぇだろ。

――それは頼もしいですね。今の調子で当日も頑張ってください。

天童 どうも。

PROFILE 【プロフィール】

格闘スタイル：総合格闘技
通称：ガイ
国籍：日本
年齢：17歳
身長：175cm
体重：75kg
趣味：歌を歌うこと





SEO YONG-SONG

徐竜誠

東部アジア地区二次予選
Dリーグ優勝



東部アジア地区二次予選は4リーグ、実に200名におよぶ選手が争う激戦区だった。4人のリーグ優勝者の中に徐竜誠という韓国の選手がいる。予選通過までにかなり危ない試合もあり、決して安定した実力のある選手ではない。しかしその豪快かつ華麗な試合に魅せられた観客も多く、地方予選決勝ではおそらく最も多くの観客の声援を浴びた選手だっただろう。その徐選手と地元韓国の道場で話をすることができた。

――予選最後の試合はかなり危ない場面もありましたね。

徐 ああ、あれは演出。ちょっと危なくなった方が盛り上がるだろ。俺って演技力あるから、本当に信じちゃった人も多かったと思うけど。

――えっ？　そうなんですか？

徐 いや、嘘。

――竜誠選手は大学生だそうですが専門は何ですか。

徐 量子力学。っていっても、まだ入学したばっかだけど。

――将来有望な大学生と世界でもトップクラクのテコンドー選手、両立させるのは大変じゃないですか？

徐 そう、それ！「トップクラス」ってのが、ヤなんだよなー。「クラス」のとこが。何か20人ぐらいぞろぞろ出てきそうだろ。ありがたみがないっつーか。どうせなら「トップ」じゃないとな。「世界最強のテコンドー選手！」とかさ。うん、「最強」でもいいな。…あれ？　なんの話だっけ？

――えー、学生と格闘家の両立は大変じゃないですか、という質問だったんですが。

徐 あーそうだった、すいません。いや、別に大変とか思ったことはないな。学生は好きでやってるしテコンドーも今さらやめらんないし。どっちも一番ならもっといいとは思うけど。

――今大会で優勝すれば、文字どおり「一番」の格闘家になりますね。

徐 だね。

――ズバリ、自信のほどは？

徐 調子さえよければ、ま、余裕でしょう。

――大会当日も頑張ってください。期待してます。

徐 ども。応援よろしく！

PROFILE

【プロフィール】

格闘スタイル：テコンドー
通称：ヨンソン
国籍：韓国
年齢：18歳
身長：177cm
体重：65kg
趣味：ネットサーフィン、時計集め

武力 BURIKI ONE
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO

IVAN SOKOLOV





イワン・ソコロフ

北部アジア地区二次予選　Bリーグ優勝

北部アジア地区予選で最終予選リーグ進出者が決定した。トップで地方予選を通過したのは、イワン・ソコロフ選手。レスリングのフリースタイル87kg級オリンピック金メダリストだ。日本では地味な印象の強いスポーツだが、長い歴史を持ち多くの格闘技の原点になったレスリングの卓越した技術が、今大会の脅威の一つとなることは間違いない。地方予選決勝を終えたばかりのソコロフ選手に、自宅で直撃インタビューをおこなった。

――まずは最終予選進出決定おめでとうございます。

ソコロフ　ありがとう。

――ここまでのところ、調子はいかがですか？

ソコロフ　…悪くはないと、思う。

――すでに何人か招待選手も発表されているわけですが、特に注目している選手はいますか？

ソコロフ　…いや、特には。…ただ、先日TVで見た日本の若い選手には、興味がある。雑誌の記事などにも載っていた…、我流の…。

――ああ、天童選手ですね。彼に特に注目する理由は何ですか？

ソコロフ　…彼は、かなり若く見えた。…体もあまり大きくはない…。

――確かに天童選手は17歳とかなり若いですね。体格にもそれほど恵まれているとはいえない。

ソコロフ　…そうだ。しかし、彼は多分決勝に出るだろう。

――決勝にですか。彼のどのへんにそれだけの実力があると思っておられるんでしょうか？

ソコロフ　彼は相手に合わせて闘い方を少しずつ変えてる。頭のいい、選手だ。

――なるほど。彼と闘って勝てる自信はありますか？

ソコロフ　……ああ、勝てる。

――天童選手とのカードが実現するといいですね。当日の活躍を楽しみにしてます。

ソコロフ　俺も楽しみだ。

PROFILE【プロフィール】

- 格闘スタイル：アマレス
- 通称：ソコロフ
- 国籍：ロシア
- 年齢：27歳
- 身長：175cm
- 体重：82kg
- 趣味：手紙を書くこと

暁丸

東部アジア地区二次予選 Aリーグ優勝

AKATSUKIMARU

東部アジア地区になんと現役力士が出場！ いったんは大会からの招待を断ったはずの暁丸。そこにどのような心境の変化があったのか？ 会場で直撃インタビューをおこなった。

――いったんは招待を断った大会に、予選から出場することに決めたのは？

暁丸 招待を受けた時は力士としての職分が果たせないと思ったんで、辞退したんス。でも、格闘家としての自分を試したい気持ちが強くなって…。それで、個人的な判断で大会予選に申し込んだんッス。

――それは力士はやめてもいいというつもりで？

暁丸 周りに相談もなくやってることッスから。力士を辞めろといわれれば、そうしなくてはいかんだろうと覚悟はしてるッス。

――親方や後援会の反応はどうですか？

暁丸 親方にはまだ何もいわれてないッス。後援会は、…色々ッスね。

――出場の決意は変わりませんか。

暁丸 はあ、そうッスね。これぱっかりは自分のためにやってることッスから。相撲という世界を離れても自分が通用するか、どうしても試してみたいんス。同じ格闘技にどこまで通じるのか…。それに相撲の入ってない大会で「世界最強」が決まるってのは納得いかないんスよ。世話んなった皆さんには申し訳ないッスけど、周りの意見で気持ちを変える気はないッス。

――優勝できると思ってらっしゃいますか？

暁丸 そうッスね。出るからには優勝をするつもりッス。自分にはできると思うんで。

――頑張ってください。最後に大会へ向けての抱負などありましたら。

暁丸 ウッス。頑張ります。





PROFILE
【プロフィール】

格闘スタイル：相撲
通称：アカツキマル
国籍：日本
年齢：28歳
身長：210cm
体重：170kg
趣味：ドライブ

武力 BURIKI ONE
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO

SAIONJI TAKATO





西園寺 貴人
東部アジア地区二次予選
Cリーグ優勝

護身術としての合気道は知っていても、格闘技として合気道を思い浮かべる人は少ないのではないだろうか。先日東部アジア地区一次予選を勝ち抜いて二次予選へと駒を進めた選手の中に、合気道を使う選手がいる。この選手の名は西園寺貴人、今年17歳の現役高校生だ。予選で彼が闘った相手の中には150kgを超える選手もいたという。まさに柔よく剛を制すの見本のような選手だといえよう。注目の西園寺選手に自宅でインタビューした。

――まずは何故この大会に出場することを決めたのか、うかがいたいのですが。

西園寺　祖父に勧められました。

――お祖父さんですか。西園寺選手はこれで最終予選への進出が決まったわけですが、お祖父さんは何かおっしゃってましたか。

西園寺　勝つように、と。

――勝つ自信はありますか？

西園寺　勝てると思います。

――合気道はプロレスやボクシングにも充分通用すると？

西園寺　はい。

――普通合気道には護身術としてのイメージが強いと思うんですが、格闘技として合気道を見た時、あまりにも攻め手に欠けるということはありませんか？

西園寺　そうは思いません。

――自信がある、ということですね。ところで同じく17歳の天童選手のことをどう思いますか？

西園寺　さあ、どの人のことか分かりません。

――他の選手たちのことはあまり気にしないんですか？

西園寺　はい。

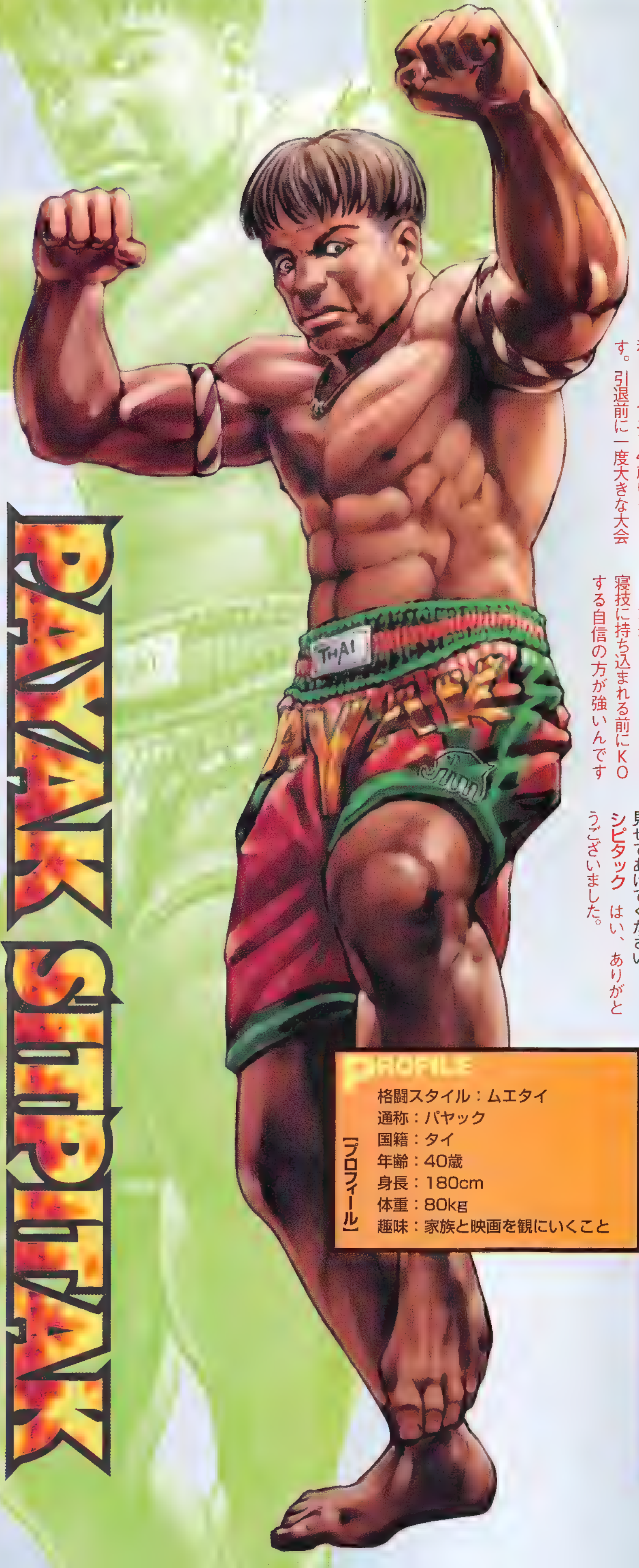
――なるほど。二次予選も頑張ってください。

西園寺　ありがとうございます。

PROFILE
【プロフィール】

格闘スタイル：合気道
通称：タカト
国籍：日本
年齢：17歳
身長：165cm
体重：49kg
趣味：園芸、料理

PAYAK SITPITAK



パヤック・シピタック

招待選手

ムエタイの選手層は重量級にいくに従って薄くなっていく。そのため、ランカーの少ない階級の選手たちは海外に出ていかないかぎり、高い実力を持つにも関わらず、なかなか知名度があがらないのが現状だ。今回招待選手として決定したパヤック・シピタック選手（ウェルター級）もそんな選手の中の1人。日本ではあまり知られていないが、その緻密な闘いによって40歳という年齢にも関わらず、今もムエタイウェルター級のトップの座を守り続けている。タイのジムで今大会にかける意気込みなどを聞いた。

――シピタック選手はこれまで海外で試合はおこなっていませんでしたね。今大会からの招待を受けられたあたりの心境の変化などについて教えていただきたいのですが。

シピタック　そうですねぇ。私ももう今年で40歳になります。引退前に一度大きな大会に出たかったというのがありました。

――確かに今回の大会は賞金総額、選手のレベル、人数などすべての面でこれまでにない大きい規模のものだといえると思いますが、その中で特にシピタック選手が警戒している選手がいれば教えてください。

シピタック　そう、レスリングや柔道の選手には注意しています。寝技に持ち込まれると、不利なので。もちろん、寝技に持ち込まれる前にKOする自信の方が強いんですが。

――ではもちろん優勝を狙っていくわけですね？

シピタック　それは、ええ、もちろん。私が負けると家族が悲しみますから。

――では、お子さんたちのためにも頑張らなくてはいけませんね。

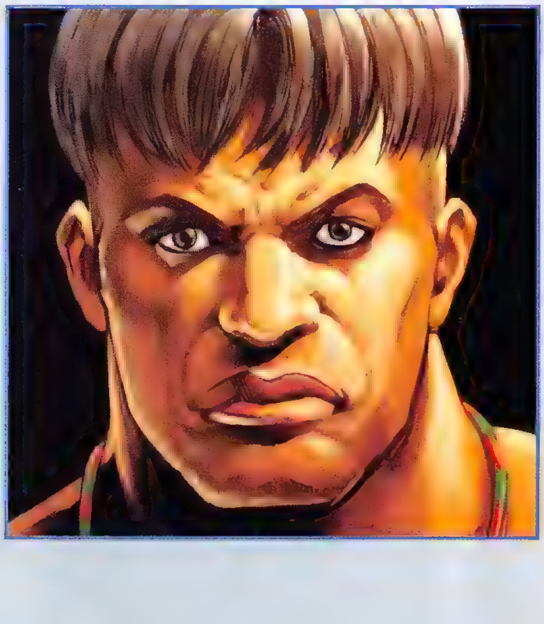
シピタック　ええ。子供たちのためにも私は「最強」であり続けるつもりです。たとえ闘いの場が世界になっても、いつもどおりの力を出せれば、勝つことができると思います。

――シピタック選手は最終予選リーグからの登場ですね。ぜひ優勝してお子さんに見せてあげてください。

シピタック　はい、ありがとうございました。

PROFILE 【プロフィール】

格闘スタイル：ムエタイ
通称：パヤック
国籍：タイ
年齢：40歳
身長：180cm
体重：80kg
趣味：家族と映画を観にいくこと



JACQUES DUCALIS

招待選手 ジャック・デュガリ





いよいよ開催が迫った史上最強の異種格闘技大会「武力」に、またまた大物の登場が決定した。世界選手権ではすでに常連、オリンピック柔道無差別級を2度までも制した男、ジャック・デュガリ。柔道に限らずさまざまな大会に出場し「異種格闘技戦荒らし」としても名高い彼は、この大会の開催が決まった当初から参戦を表明していた。いよいよ参加が決定したデュガリ選手に自信のほどを聞いてみた。

――今回の大会には発表当初から参加を表明されておられましたね。

デュガリ　ああ。「世界最強」を決めるならば、当然柔道が入っとらんといかんからな。俺は予選から参加するつもりだったが、大会から招待されたんで受けることにしたんだ。

――デュガリ選手はこれまでにも2度異種格闘技戦を謳った大会に出場され、そのどちらにも優勝されていますよね。今回も優勝をねらっておられるのでしょうか。

デュガリ　当たり前だ！　柔道は世界最強の格闘技だ。それを証明できる方法は闘って勝つこと、それだけだ。自分が負ければどんな奴でも柔道の素晴らしさが分かるだろうからな！　俺の柔道はそんじょそこらの奴らには負けん！　今回の大会も数だけはやたらと出てくるらしいが、どっちにしろ、俺が勝つに決まってる!!　もちろん優勝だ！

――かなりの自信ですね。当日が楽しみになってきました。ところで、すでに決定している招待選手や予選通過済の選手の中に、特に気になる選手はいますか？

デュガリ　ふん！　どいつもこいつも大したことはない！　いつもの異種格闘技戦とやらより少しはましという程度の面子だ。大体近頃の「格闘家」とか称する奴らが本当に強かったためしがあるか?!

――プロの選手でも敵ではない？

デュガリ　当然だ！　プロだかなんだか知らんが、他の奴らと違うのは要するにそれで金をもらっとるかどうかじゃないか。そんなもん本当の強さとは関係ないわ！　そいつが柔道をやってるんでない限り、俺の敵ではない！

――なるほど、当日のご活躍に期待してます。

デュガリ　おお、まかせとけ！

PROFILE【プロフィール】

格闘スタイル：柔道
通称：デュガリ
国籍：フランス
年齢：32歳
身長：187cm
体重：100kg
趣味：柔道の鍛練

ロブ・パイソン

招待選手

あのロブ・パイソンが大会からの招待選手として発表された！ プロボクサーとして現在、次期ヘビー級王座に最も近い男といわれる彼が、なぜ突然まったく経験のない異種格闘技戦への出場を決めたのか？ ロスの自宅でインタビューしてみた。

――まず、ボクサーのあなたが今回の大会への出場を決められた経緯についてお聞きしたいのですが。

パイソン 俺はプロだから、招待を受ければそれがどんな試合だろうと検討はする。大会側の提示した条件がこちらの条件と合ってたから、出場することにしたんだ。たまたま今まではボクシングの試合しか条件をクリアしたものがなかっただけで、べつに特別なことじゃない。

――その条件とは？

パイソン 要するにファイトマネーだ。俺は俺にふさわしい金額をもらう。そしてそれにふさわしい試合をする、ってわけだ。

――今大会は異種格闘技ということで、当然ローキックやタックルを多用する選手がいることが予想されるわけですが、このへんの対策は？

パイソン あんたのいいたいことは分かる。しかしそういった心配は今のところしてないな。俺はボクシングのプロだが、ボクシングのルールによって甘やかされているわけじゃない。どんな相手だろうとこの拳だけで充分だと思っているからボクシングをやっているんだ。俺にはキックもタックルも必要ないし、相手がそれを使ってきても、べつに脅威には感じない。

――勝てる自信がある？

パイソン ああ、優勝してみせるさ。俺は自分の試合ではベストをつくす主義なんでね。

――なるほど、頑張ってください。では最後に、大会に向けての抱負を聞かせていただけますか？

パイソン そうだな。今度の大会は俺も楽しみにしてる。闘ったことのない奴ばかりだが、だからといって俺のスタンスは変わるわけじゃない。本当のプロってヤツを見せてやるよ。





PROFILE

【プロフィール】

格闘スタイル：ボクシング
通称：パイソン
国籍：アメリカ
年齢：35歳
身長：190kg
体重：90kg
趣味：読書

ROB PYTHON

武力 BURIKI ONE
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO

武力 **BURIKI ONE**
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 IN TOKYO

PATRICK VAN HEYTING

パトリック・ファン・ヒディング

招待選手

オランダ出身の名プロレスラー、P・V・ヒディングが大会からの招待を受け、出場することを正式に発表した。先日新しい団体の発足を発表したばかりの多忙なヒディングに、今大会への意気込みなどを語ってもらった。

——今大会への参加を決められた最も大きな理由は何ですか?

ヒディング プロレスの強さを見せるためだ! プロレスはショーじゃない! それを世界中に見せるいいチャンスだと思ったから参加することにしたんだ。目を開けてよく見ておけ!!

——ということは大会でプロレスの強さを証明できると?

ヒディング 当たり前だ! 俺はプロレスラーとして出場する。そして出場するからには絶対負けることはない! 相手がどんな奴だろうとだ!

——今大会は各団体から多くの一流選手が参加してますよね、特に気になる選手や団体はありますか?

ヒディング どんな団体のどんな選手だろうと、俺の眼中にはない! 俺のやろうとしてるのは「スポーツ」じゃなくて「闘い」なんだ! この俺に「闘い」で勝てるなんて思う奴がいたら、そいつはアホだ! まあ、勇気だけは認めてやるがな!

——では優勝をねらうわけですね?

ヒディング 当然だ!! 俺が優勝するに決まっている。つまらんことを聞くな!

——では最後に大会に向けての抱負を聞かせてください。

ヒディング プロレスは最強だ! 大会ではそれを証明してやる。俺はプロレスの王者であると同時に、世界最強の男なんだってことをな!!





PROFILE
【プロフィール】

格闘スタイル：プロレス
通称：ヒディング
国籍：オランダ
年齢：37歳
身長：201cm
体重：120kg
趣味：7歳になる娘と遊ぶこと





宋 玄道

招待選手

新たに公表された招待選手、それは知る人ぞ知る伝説の拳法家、宋玄道だった！ 戦後のわずかな時期、上海などでおこなわれた異種格闘技戦で無敵の強さを誇り、烈虎と称えられた太極拳の使い手。しかしその後公式の大会に出ることもなくなり、弟子も取らず、まったくの異端の格闘家として、名前のみが知られていた。その宋選手がなぜ今になって公の大会からの招待を受けたのか？ 宋選手の自宅で取材をおこなった。

――まず今回の招待をお受けになった経緯についておうかがいしたいのですが？

宋 経緯というか、そんなに上等なもんはありゃしませんのです。ようするに昔の友人に頼まれましてな。何ですか、開催者の一人をやっとるのだそうで。いやもう、しつこくしつこくいってきよるんで、いいかげん断る方も面倒くさくなりまして。

――こういった大会に最後に出場されたのは、どのくらい前になるんでしょうか？

宋 はあ、もう50年近く前ですな。あの頃は元気があまっておりましたから。今となってはようあんなにあっちゃこっちゃいったもんだと、我ながら感心しております。

――失礼ですが、ブランクが影響するなどということはありますか？

宋 あるかも知れませんですな。なんせ50年ですから。本当に私もあやつがああまでしつこくなければ、こんな面倒くさいもんには出ないで済みましたもんを。まったく浮世の義理というやつはいけませんな。

――現在発表されている選手の中で、気になる選手はいますか？

宋 ううむ、わしはどうも人の名前や顔を覚えるのが苦手でして。誰が誰やら…。

――優勝の見込みはズバリどれくらいとお考えですか？

宋 どうでしょうなぁ。こういうものには時の運も影響しますからな。よく分かりませんな。

――では最後に、大会に向けての抱負などありましたら。

宋 まあ、疲れん程度に一生懸命やりますと申し上げましょうか。

PROFILE【プロフィール】

- 格闘スタイル：太極拳
- 通称：ソン
- 国籍：中国
- 年齢：70歳
- 身長：170cm
- 体重：53kg
- 趣味：昼寝と詩吟

MISSION1&2を完全攻略!

METAL SLUG X™

今回はいよいよMISSION 1と2の攻略に突入。ルート攻略はもちろん、新アイテムやクリアボーナスについての解説も盛りだくさんだ。

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	5月発売予定／価格未定
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
	506M

攻略／DSP－たろりん

新アイテム紹介

ここでは、メタスラXに登場する新しいアイテムのうち、今回攻略するMISSION1〜2に登場するものを紹介していく。

パワーアップガンアイテム

■エネミーチェイサー

敵を自動的に追尾してくれる、高性能なホーミングミサイル。ロケットランチャーと違い、狙った敵に当たるまで完璧にホーミングし続けてくれるぞ。弾速も速いので、とても使いやすいのだ。ただし、威力はやや弱めに設定されている。

隠しアイテムや隠し捕虜に対してもホーミングしてしまうという、オチャメな面も持っている。敵がいないのに変な方向に飛んでいったら、その着弾点には何かが隠されているぞ。弾数に余裕があれば、画面を少しスクロールさせては1発発射、なんて作戦も取れる。ダウジングな感じ。

■アイアンリザード

地を這って進むミサイル。地形に沿って進んでいくので、障害物の裏側にいる敵なども、簡単に倒すことができる。

ただし、地を這うという性質上、上をまったく攻撃できなくなってしまうので注意。

BIGショットアイテム

今回新たに加わったカテゴリー。前作までにあったパワーアップガンをさらに強化したもの。今回の攻略範囲には、BIGヘビーマシンガン、BIGロケットランチャー、BIGショットガン、BIGフレイムショットの4種類が登場する。

通常のパワーアップガンとの違いは、弾の大きさ（あるいは爆風の大きさ）。攻撃判定が大きくなっているぶん、敵に当たりやすいのだ。特筆すべきはBIGショットガン。なんと、画面端まで攻撃が届いてしまうぞ（プレイヤーが画面の中央にいる場合）。BIGショットアイテムは、種類を表す文字がブヨブヨと拡大・縮小を繰り返しているので、一目で見分けがつくだろう。



メリメリと敵を追尾してくれる。とにかく便利の一言じゃ



文字がブニョブニョと動いているのがBIGショットアイテムの証



で、これがBIGロケットランチャー。グフラィックが違うっしょ



どんな地形も乗り越えて進んでいくぞ。上にはまったく飛ばせないけど



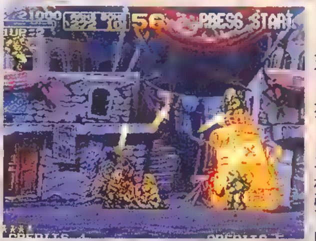
BIGショットガンの範囲の広さを見よ!端まで届いて大満足

MISSION 1

●ポイント1

ステージ開始直後、街に入るまでをポイント1とする。まず、スタート地点の左にいきなり隠しアイテムがある。画面左端の看板めがけてショットを撃ちこもう（ジャンプして下撃ちすること）。

スクロールが止まると、まずトラックが登場。荷台からザコ兵士が3人現れる。こいつらは特に問題ないだろう。兵士を倒すと、上からヘリが出現。前作までと同じく、上撃ちでダメージを与えつつ、少しずつ横に移動して爆弾をよけよう。トラックも破壊できるので忘れずに。



ヘビーマシンガンを撃ちながらレバーを上にチョイチョイと入れよう

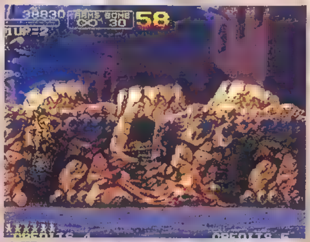
●ポイント2

街中に入った直後。地を這う砲弾を撃つ戦車（ハイネック戦車）が出現。砲弾はジャンプで跳び越えればいいのだが、兵士が投げる手榴弾と同時に襲ってくると少し厄介。特に、戦車の上にまたがっている兵士がクセモノだ。この兵士は、戦車の出現直後にヘビーマシンガンの弾をばらまいて倒してしまうといい。

●ポイント3

屋根砲台の場面。ここでは、捕虜がエネミーチェイサーのアイテムを出してくれる。取ると相当楽になるぞ。今回は砲台が撃ってくるミサイルを撃っても得点が入らないので、粘るだけムダ。エネミーチェイサーをゲットし、さっさと砲台を破壊してしまおう。

3つの砲台をすべて破壊すると建物が崩れ、先に進めるようになる…が、ちょっと待った。ここには隠しアイテムが2つもあるのだ。1つ目は、画面の左端にある宝石（ジャンプして下撃ちしないと出せない）。もう1つは、画面中央、建物の入り口の部分だ。出る得点アイテムはランダムだが、大量にばらまかれるので気持ちいいぞ。


宝石はここに隠されている。ジャンプしながら出さないと取れない

●ポイント4

キャメルスラッグが置いてある場面。ここでは、すぐに画面をスクロールさせずに、キャメルスラッグの真上の窓（×2）を撃ち、得点アイテムを回収しよう。

スクロールを進めると、ラクダに乗ったアラブ兵が出現。こいつはキャメルスラッグに乗らずに、しゃがんでショットを撃つとラクに倒せる。それからあらためてキャメルスラッグに乗りこもう。

前方の壁を破壊するとトラックが現れ、ザコ兵士を吐き出す。このザコ兵士は、ショットで撃てば楽勝だが、近接攻撃で倒すなら、画面左端でタイミングよくAボタンを押す方法がおすすめ。

トラックを破壊すると相川留美が現れる他、メタルスラッグも出現。安全にクリアしたい人はメタルスラッグに乗り換えて、得点を稼ぎたい人はキャメルスラッグのままで進んでいこう。

トラックのすぐ右上にある窓には得点アイテムが隠されている。



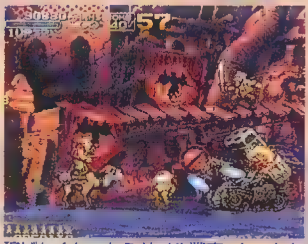
近接攻撃を狙うならココで。トラックの荷台に密着してもいい

●ポイント5

ミサイル戦車が2台出現する場面。

前作からの大きな変更点として、「ミサイル戦車が撃ってくるミサイルを撃っても得点が入らなくなっている」というものがある。これはメタスラX全体にいえることで、ミサイル戦車だけでなく、中ボスやボスが撃ってくるミサイルなどのほとんどは、破壊しても0点だし、撃ちこみ点も入らなくなっているぞ。というわけで、ミサイル戦車は速攻で破壊し、さっさと先に進んでしまおう。

ボス前のヘリ×5機は、前作と同じく、戦闘の赤いヘリを最初に破壊すれば誘爆してボーナスが入る。乗り物から降り、ショット（直前の捕虜が出すBIGヘビーマシンガンを取っておこう）で破壊するとラクだぞ。


稼げなくなったミサイル戦車。とっとと破壊して先に進もう

クリアボーナス

捕虜は1人につき1万点、相川留美は3万点。さらに、10人以上救出していれば10万点のボーナスとなる。

乗り物のボーナスは変更アリ。前作ではクリア時に画面内に乗り物が残っていれば、乗っていない状態でボスを倒してもボーナスはもらえた。しかし、今作では、ボスを倒した時に乗り物に乗っていないとボーナスはもらえなくなっているぞ。知らないとソンをする可能性がある（この記事を読んだ君はもう大丈夫だね?）。また、クリア時に乗っていた乗り物の種類によってボーナス点が違うので、これまた注意。MISSION1ではキャメルスラッグをチョイスすべし。

BOSS 対ボス戦攻略

メタスラ1のMISSION5のボスが復活。攻略法もほとんど変わっていない。

最初の形態では、放物線を描いて飛んでくる弾を左右に動いてかわしながら撃ちこむ。画面端に追いこまれたら、乗り物に乗り降りし、無敵時間を使ってよければよい。

第2形態になると、下部の火炎放射機が炎を出してくる。これを破壊すると捕虜が3人出現するので、炎が短くなっている時に破壊し（乗り物から降りておくといい）、素早く捕虜を助けにいこう。モタモタしていると画面外に1人出ていってしまうぞ。

第3形態はボスの真下で戦う。ここに飛んでくる攻撃はホーミングミサイルだけ。そのミサイルは、左から2発→右から2発→…と2発ずつ交互に飛んでくることを覚えておけば、簡単に迎撃できるだろう。得点を稼ぐ人は乗り物に乗ったままボスを殺そう。



端に追いつめられたらラクダから降りる。基本テクでござるよ



乗り物のショットは向きが変わるのが遅いので、早めに向けておこう

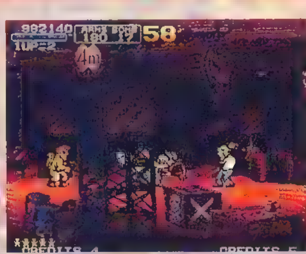
MISSION 2

●ポイント1

遺跡に入る前の場面。短いエリアなので簡潔に紹介しよう。①スフィンクス像の目を撃ち、宝石を取る。②上から降りてくるアラブ兵たちの右下に潜り込み、近接攻撃で倒す。③タルの上、左端ギリギリに乗り、ジャンプして手榴弾を投げる（3発）。捕虜が3人現れるので助ける。

●ポイント2

遺跡内部に入った直後は、発掘員が出すアイテムを取るのと、捕虜（鉄骨のところで上にショットを撃つと現れる）とアイテム（地面を撃つ）を出すのを忘れずに。


今回は捕虜はココにいる。物陰なのでちょっと見づらいけど

スクロールが停止すると、ミイラの登場となる。吐いてくるブレスはしゃがんでいれば当たらないので、しゃがんだまま移動して倒していこう。接近攻撃で倒すのも容易なのでぜひ狙うべし。

ブレスに1度触れるとミイラ状態になり、ミイラ状態で再びブレスに触れると死んでしまう、というのは前作と同じだ。

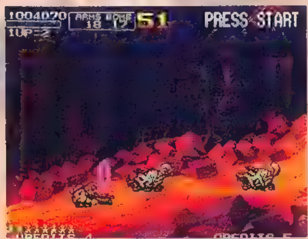
スクロールが始まったら、穴の中にいる捕虜を助けてから斜面を登っていこう。

●ポイント3

斜面部分は、前作とかなり変わり、難しくなっている。斜面の最初にあるスフィンクスの顔を撃つと宝石が出る、というのは変更ナシ。忘れずに取るべし。

少し斜面を上ると、ミイラが続々と出現する棺が現れる。安全に進みたいなら速攻で棺を破壊しよう。稼ぐなら、左から現れるミイラはジャンプで跳びこえてから近接攻撃で倒し、棺から出てくるミイラはしゃがんで近接攻撃で倒していこう。ミイラが出なくなるまで棺を破壊しないように。

次に現れるのは、新キャラのミイラ犬。こいつの攻撃はリング状のミイラブレス。普通のミイラのブレスよりもはるかに射程が長い上、ミイラ犬の姿勢が低いため、しゃがんでよけることができないというやっかいな攻撃だ。


リップルスモークって感じ。犬が上にいればしゃがんでよけられる

基本的には、①坂の上から来るミイラ犬のブレスは、少し離れた位置でしゃがんでかわす。②下から来るミイラ犬は、跳びこえて後ろにまわる。というふうに対処していく。がんばればすべてのミイラ犬を近接攻撃で倒すことも可能。2つ目、3つ目の棺ではミイラ犬しか出現しない。処理が遅れるとミイラ犬が2～3匹重なってしまい、時間差でブレスを撃たれるという状況になることがあるので注意。そうなってしまったら無理は禁物。妥協してショットで倒すか、スキを見て1発ずつ近接攻撃を当てていこう。

●ポイント4

前半部最後のエリア。地面からミイラが3匹ずつ2セット出現する。これを全滅させると、上からミイラが大量に降ってきて、これを全滅させるとミイラ犬が4匹来る。上から降ってくるミイラは、必ず画面の左側で対処するようにしたい。そうすると、次のミイラ犬が画面の右側（＝坂の上）に降りてくるので、ラクに倒すことができるのだ。

●ポイント5

いよいよ後半に突入。塔の根元にいる2匹のミイラは、新技の虫飛ばし攻撃をしてくる。虫はショットで破壊できるが、飛び方がいやらしいので、よく見て打ち落とそう。

ちなみに虫は0点。

5万点の宝石を出すミイラは、宝石を出す途中のモーションにショットをバリバリ撃ちこむと、撃ちこみ点が稼げるようになった。ただし、50発ショットを撃ちこむと、宝石を引っこめてダイナマイトを出してしまうので、大体45発ぐらい（スコアを見えて調整する）撃ちこんだら宝石を取るようにしよう。


この虫がクセ者。ハンドガンが当たりにくいのでかなりイヤ

以後はミイラとミイラ犬による攻撃が続く。ミイラ犬の配置がいやらしく、すべて接近攻撃で倒すのはかなり難しいので、ある程度はショットで倒してしまおう。


この配置、接近攻撃封じとしか思えん。安定するなら銃殺ガガーン

途中、足場に乗るとロープに吊されたミイラが出てくる場面がある。これにビックリしてあわててスクロールを進めてしまうと、その直後にある床（落石で壊れるところ）のアイテムを取り逃しやすいので注意。

●ポイント6

魔人のランプがある隠し通路（？）では、動物の像の上でショットを上に撃つわけだが、ランプではなくミイラエキスの入った壺が出ることもある（ランダム）ので注意。アイテムが出現した、と思ったらすぐに左にジャンプして逃げること。


ミイラエキスのワナ。ハンドガン10発で出現するので覚えておこう

また、右の像の上でジャンプし、下にショットを撃つと、空中にコインが4枚出現する（ついでにロープ吊りミイラも2匹出現）ぞ。ここ以外にも、看板やたいまつを撃つとコインなどが出現する場所があるので、気になるところはとりあえず撃ってみるべし。


ここのコインは左→右の順に取れば全部回収できる。ウヒハソ

対ボス戦攻略

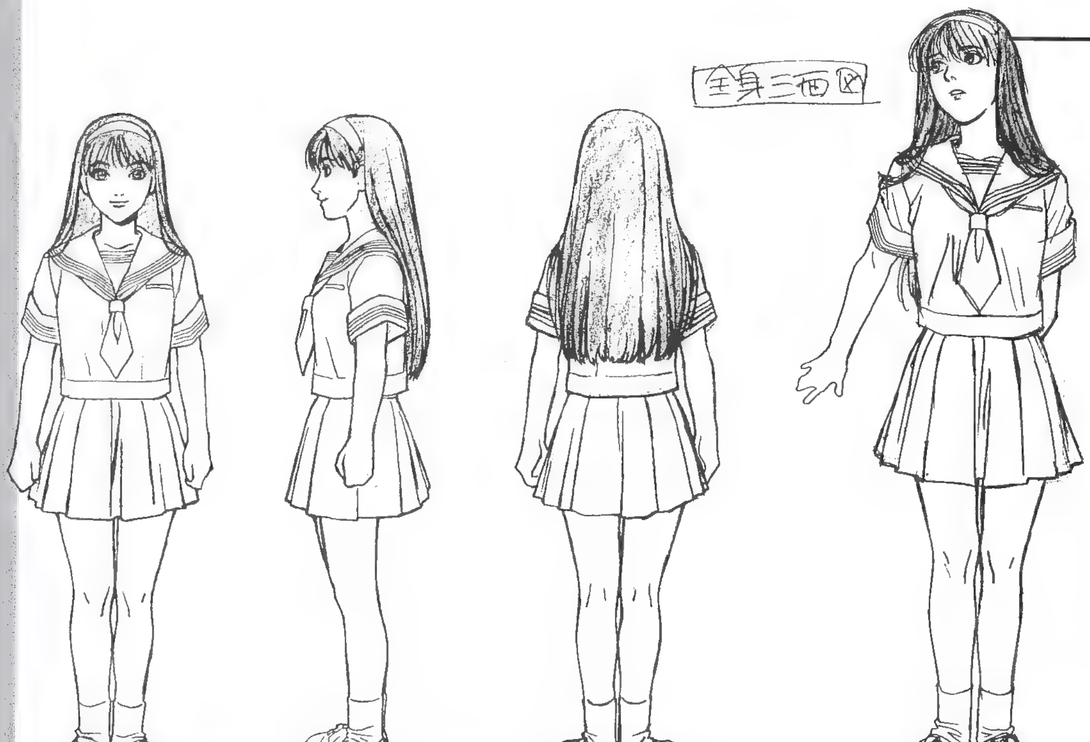

基本は前作のボスと変わらず。上に逃げながら撃ちこもう

前作と同じボス。攻略法もほとんど変化していないが、誘導ミサイル攻撃はなくなってしまった。

電気球を飛ばしてくる攻撃、および突進攻撃の時は、ジャンプでかわしながらショットをボスに撃ちこんでいこう。極太レーザー攻撃は画面端にいれば当たらないぞ。

ATHENA
～Awakening from the ordinary life～
設定原画集





麻宮アテナ

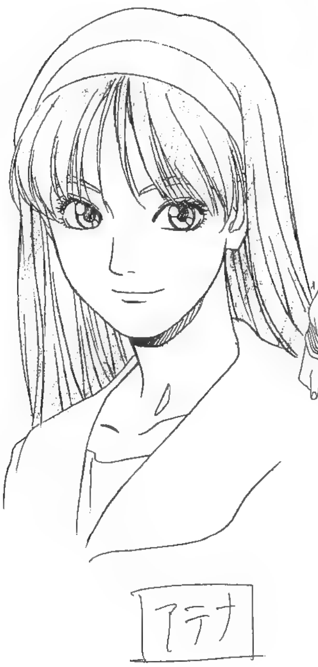
市立清嶺学園に通う普通の高校生。…のはずだったが、ある日突然超能力に目覚めはじめる。そしてその時から、WADという組織に狙われるようになった…。
というわけで、このゲーム内では制服姿がほとんど。でもちょっとスカート短くない?

アテナ（ポーズ）

活発な動作のアテナ。髪の揺れ具合がけっこういい感じ出しています。元気そうな雰囲気だけでなく、その瞳からは意思の強さも感じられるみたい。



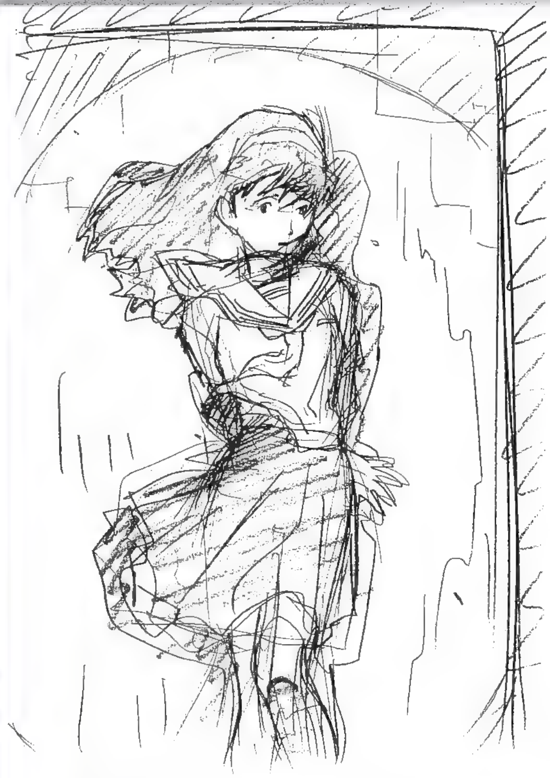






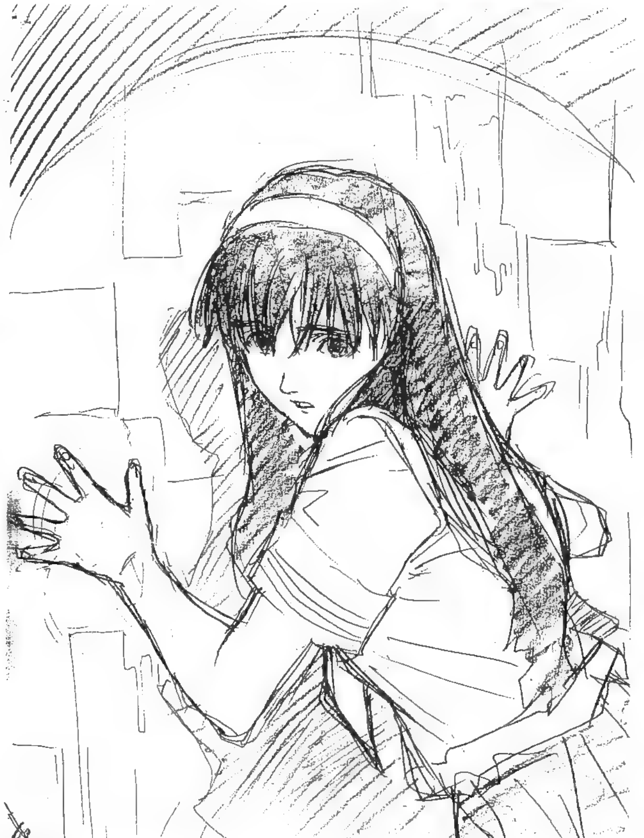
アテナ（イメージラフ）

かなりラフに描かれたアテナ。ちょこっと背景も入っています。前ページとは違ってこちらは不安気な表情。突然の覚醒、親友との仲違い、そして謎の組織の影。ゲーム中でも不安そうなシーンは盛りだくさん。



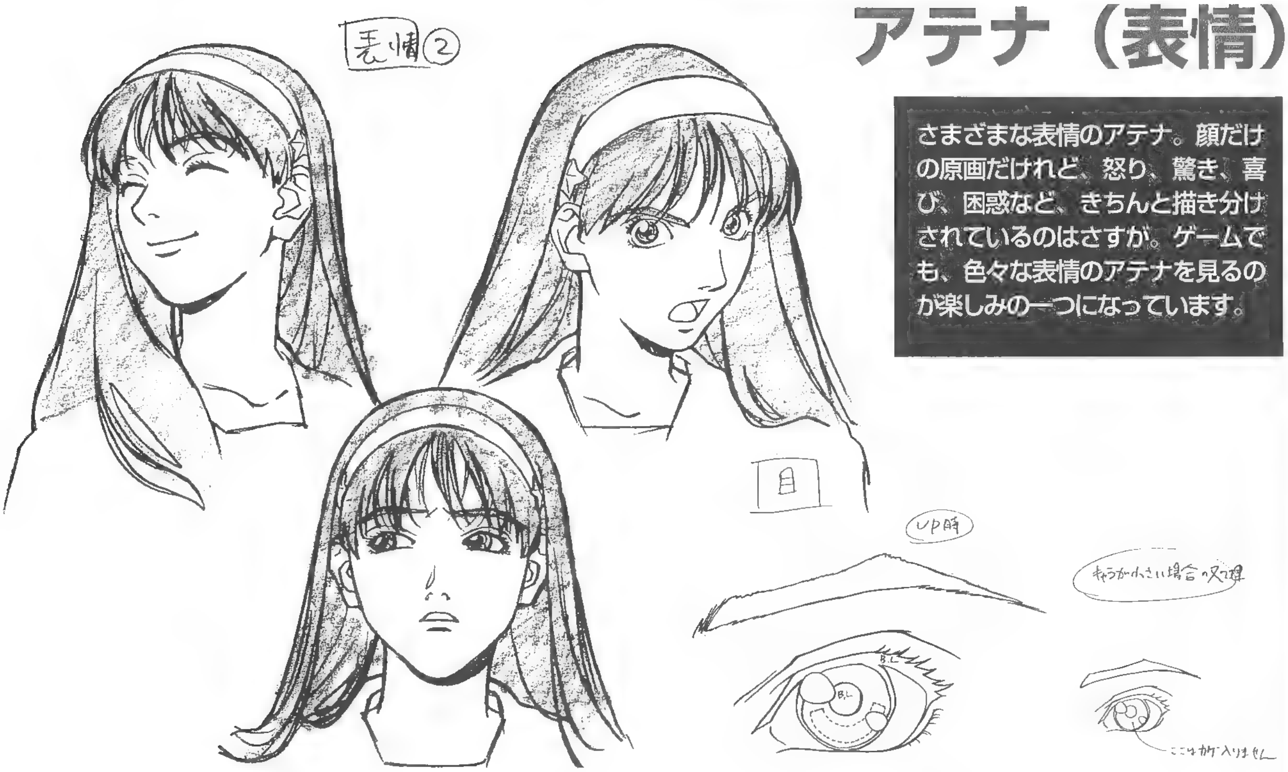


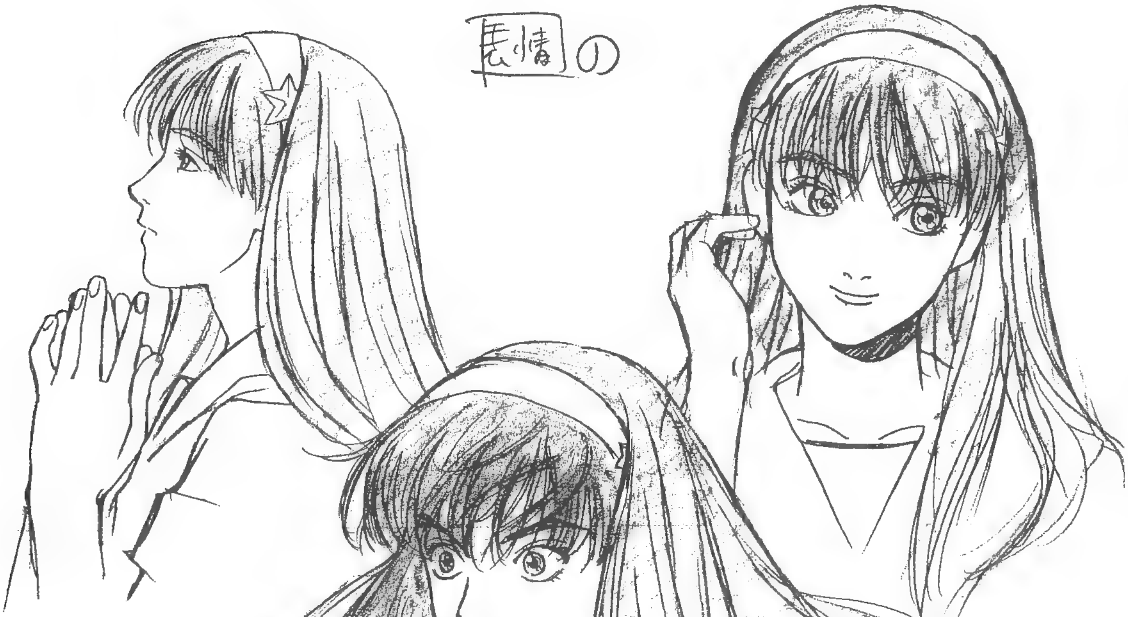




アテナ（表情）

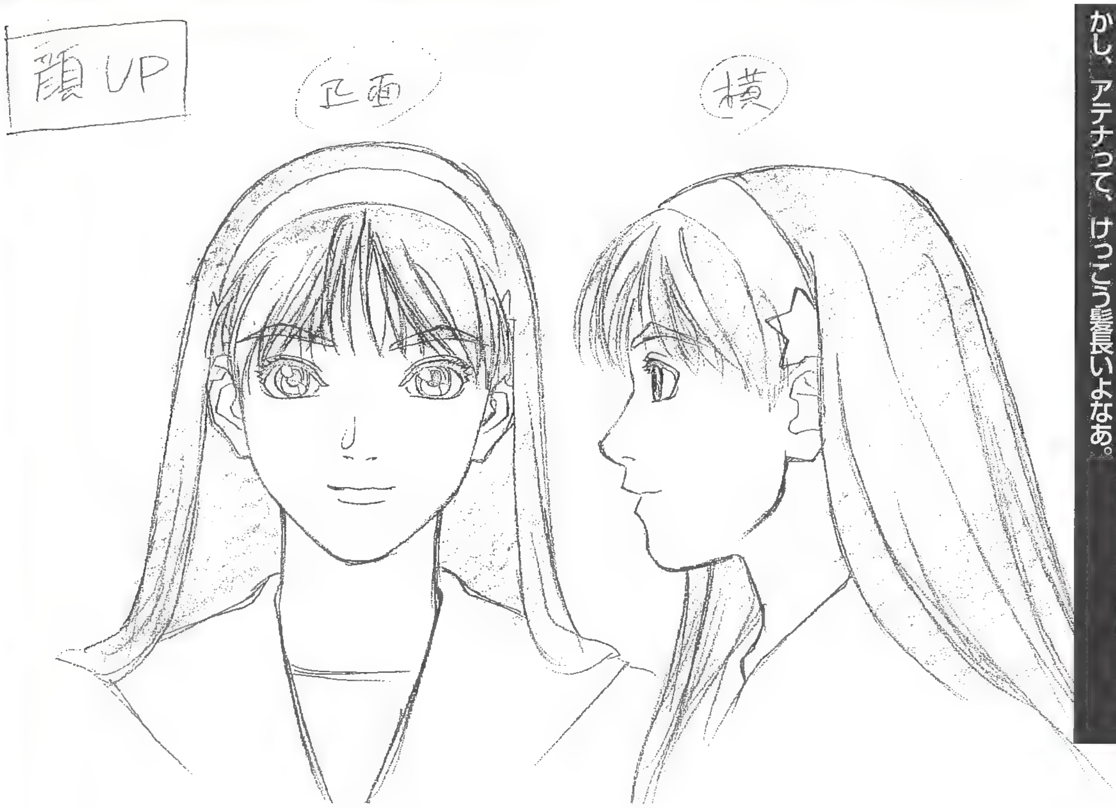
さまざまな表情のアテナ。顔だけの原画だけれど、怒り、驚き、喜び、困惑など、きちんと描き分けされているのはさすが。ゲームでも、色々な表情のアテナを見るのが楽しみの一つになっています。

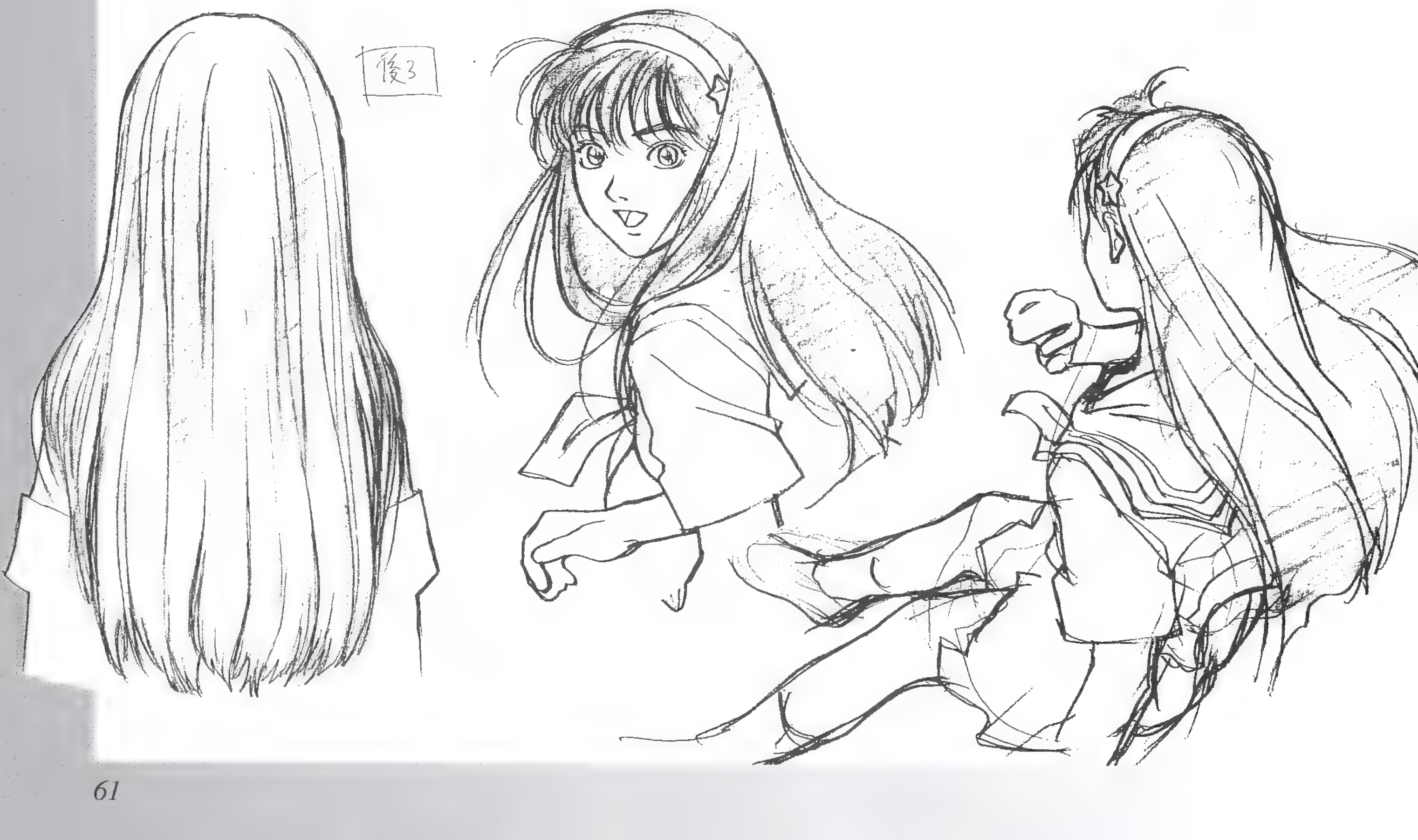


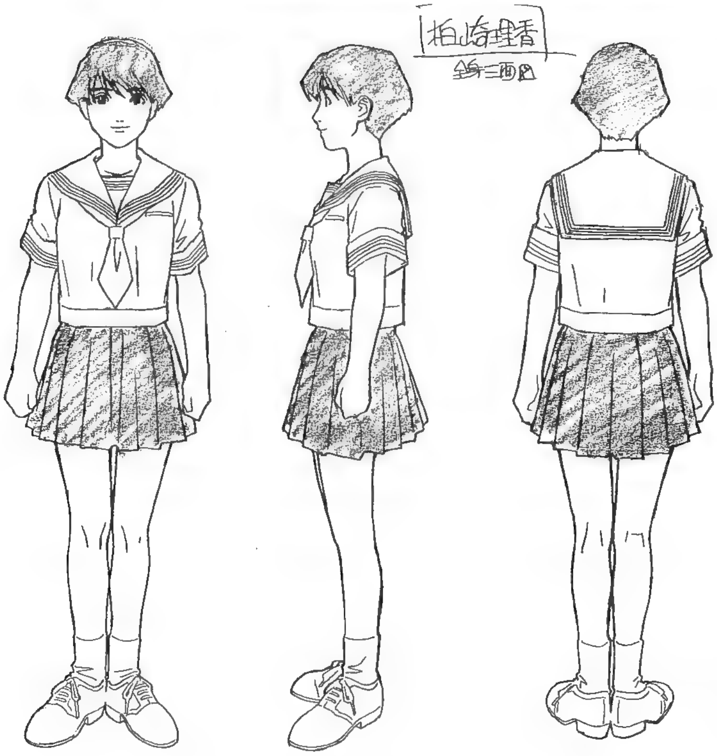


アテナ（その他）

ここにはより詳細な設定原画を集めてみました。アップした時の目にも、かなり細かい指定が入っています。また、後ろ向きのアテナにも注目。普段はアテナの後ろ姿なんて見られないもんね。ふむふむ。しかし、アテナって、けっこう髪長いよなあ。







柏崎理香

アテナの大親友。いつも一緒にいるほどの仲だったけれど、アテナの覚醒につれて恐怖を感じはじめて…。
おっちょこちょいで活発な理香。イメージどおりの原画です。制服が同じなのは、当然アテナと同じ高校に通っているから。ちなみに２人とも１年Ａ組。



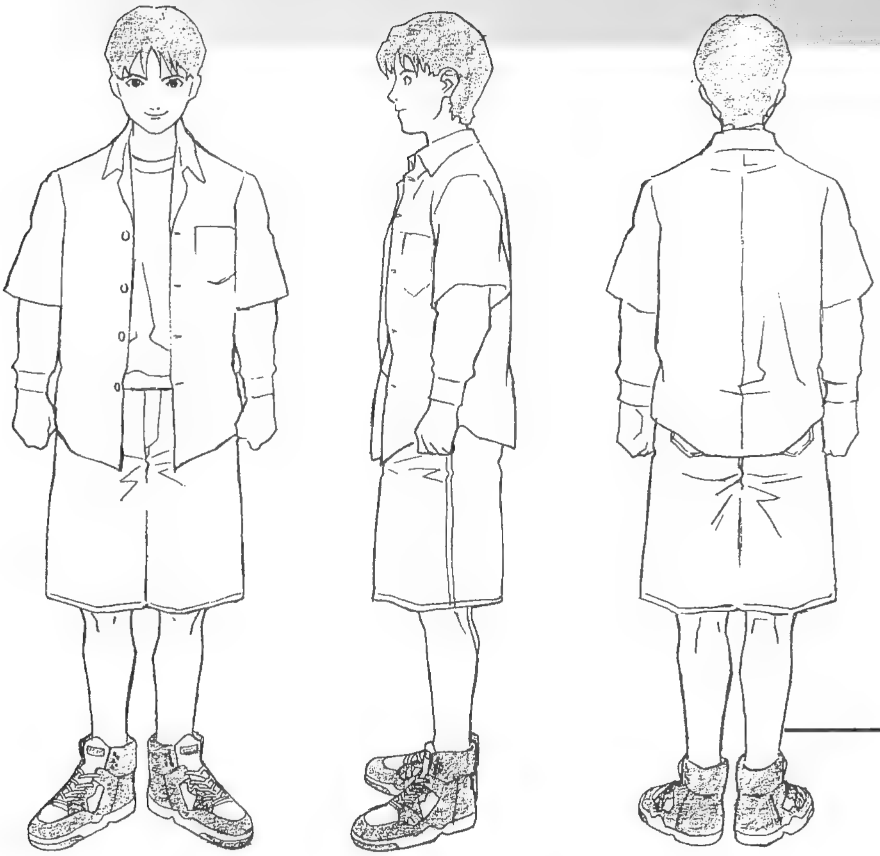


理香（表情）

上半身のみと、ほぼ全身の原画。どちらも理香のおちゃめな性格をよく表してる。ゲーム中でもアテナに負けず劣らず表情は豊か。彼女との仲直りもストーリー上の中核になっています。







椎拳崇

KOFシリーズでも有名な拳崇。三面図では服が違う2種類を紹介。アテナにゾッコン（死語）の彼の口癖は、「わてはアテナのナイトやさかい」。基本的に3枚目路線なんだけれど、最終章でおいしいところを持っていって、ナイトの面目躍如！よかったね、拳崇（笑）。



拳崇（表情）

拳崇ってこんなにカッコよかったっけ？　と思うくらいカッコよさ200%アップ。いつもの3枚目な雰囲気が微塵もありませんな。いやいや、ゲーム中でもほとんど3枚目役なんだけどねぇ……。



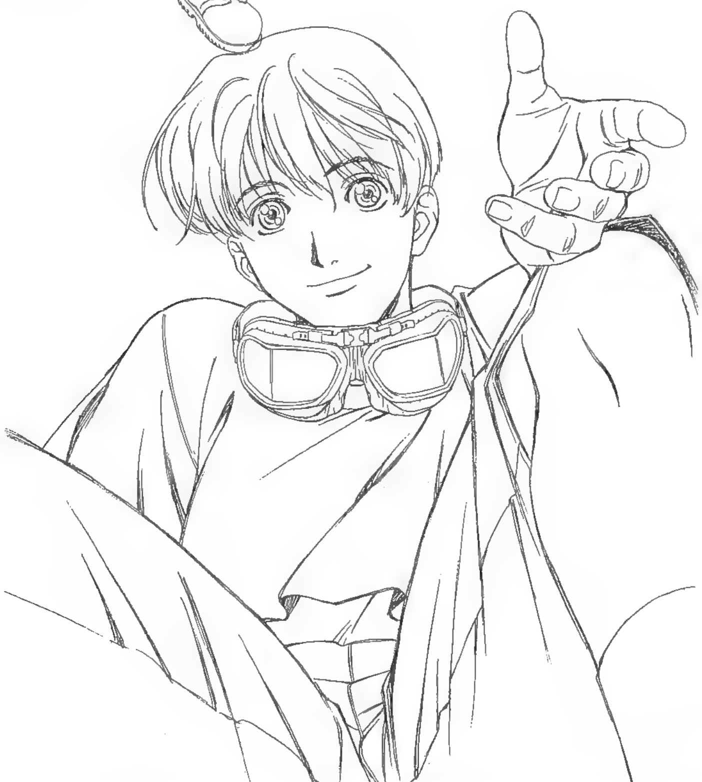


拳崇（その他）

こちらもカッコいい拳崇。ファンにはたまらないかも。首にかけられたゴーグルや、拳法着（?）の上から皮ジャンというファッション。センスあると見るかそうでないかは、意見が分かれるところかも。











高沖清乃

WAD極東支社専属博士。WADに多大な貢献をしてきた彼女だが、現在は謎の失踪中。色っぽい容姿だけれど、その言動からは科学者らしい雰囲気がいつも感じられる。原画ではちょっと女性らしいものもあるけれど、そんな彼女がはたしてゲーム中で登場するのかな？





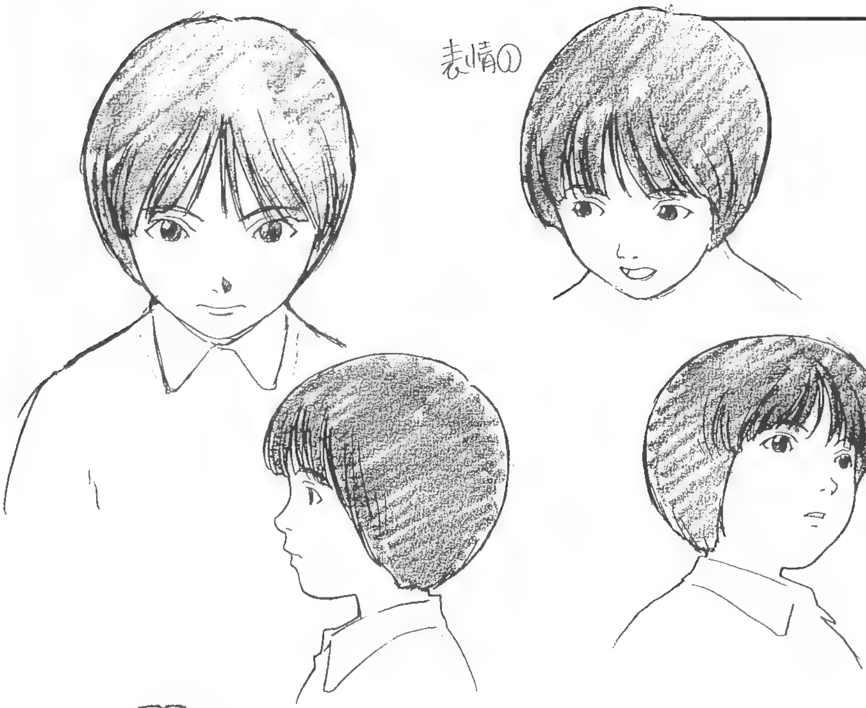
三宅芳弘

アテナのクラス１－Ａの担任と思いきや、じつはＷＡＤ特殊部隊所属。アテナ捕獲作戦の指揮を執る。ゲーム中ではバリバリのシリアスキャラだけど、原画では間抜けな表情が多いのなぜ？





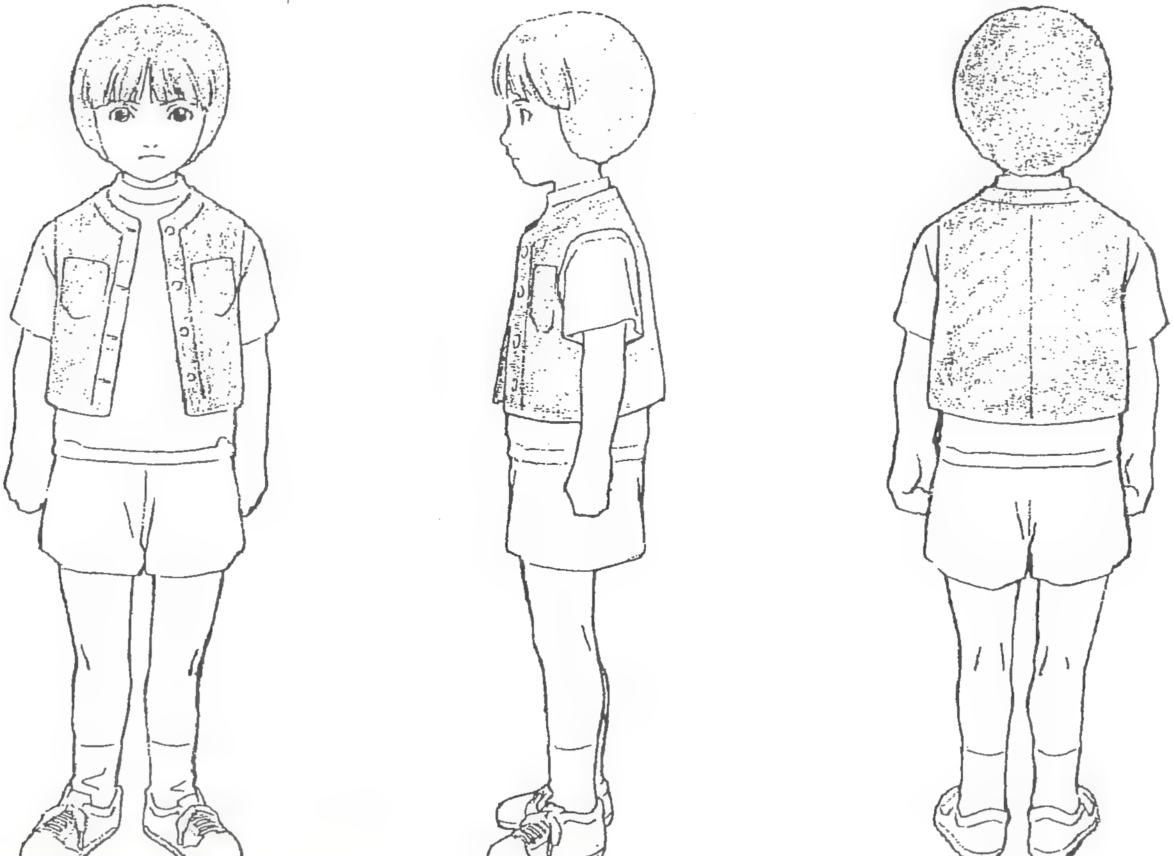




マサト

アテナとたびたび出会っては、謎の言葉を残していくマサト。姿形は子供だけれど、その正体は…。

普通の子供とは違う彼の不思議な雰囲気は、原画でもひしひしと伝わってきますねぇ。



マサト（その他）

こちらは一転して動的なマサト。こういう表情も見せるんです。右下の原画は憂いをたたえているけど、やっぱりどこか大人びた様子。





アストライオス

アテナの前に現れては騒ぎを起こすピエロ。言動は完全に常軌を逸しています。原画はこの無表情な1点のみだけれど、ゲーム中ではかなり表情も豊か。



NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

3月版

2月16日〜3月15日

やはり強い『月華第二幕』! CD&PS版で見事1位獲得!!

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜 CD	なんと月華に関するクイズが楽しめるぞ! なかなかカルトなクイズだけど、全問正解するまでチャレンジしよう!!	4,058P	'99.2.25発売
2	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜 ROM	ROM版ではラスボス黄龍が使用可能。選択画面で楓にカーソルを合わせて4秒以内にC×10、B×5、C×4だ!	2,853P	'99.1.28発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	キャラセレクト時にセレクトボタンを押すと、選択済みのキャラとカーソルを合わせたキャラの相性が分かるぞ。	1,132P	'98.12.23発売
4	〜幕末浪漫〜月華の剣士 CD		685P	'98.3.26発売
5	メタルスラッグ2 CD		502P	'98.6.25発売
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM		387P	'98.9.23発売
7	メタルスラッグ2 ROM		205P	'98.4.2発売
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		186P	'97.3.30発売
9	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD		138P	'98.7.23発売
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		121P	'97.10.30発売

NP ネオジオポケット TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ!	352P	'98.12.25発売
2	キング・オブ・ファイターズR-1	298P	'98.10.28発売
3	めろんちゃんの成長日記	235P	'98.10.28発売
4	連結パズル つなげてポンッ!	138P	'98.10.28発売
5	将棋の達人	103P	'98.11.20発売

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	〜幕末浪漫〜月華の剣士	403P	'99.2.25発売
2	ATHENA〜Awakening from the ordinary life〜	306P	'99.3.11発売
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	252P	'98.6.25発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	201P	'98.8.27発売
5	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(ザ・ベスト)	135P	'98.7.23発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	203P	'98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	165P	'98.8.6発売
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	131P	'97.12.23発売
4	サムライスピリッツベストコレクション	123P	'98.8.6発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	105P	'98.3.26発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（2）	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	736P
2位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	616P
3位（7）	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	368P
4位（5）	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	360P
5位（4）	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	336P
6位（8）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	296P
7位（－）	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	208P
8位（－）	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	184P
9位（5）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	176P
10位（－）	メタルスラッグ2	SNK	アクションシューティング	168P

総評

今月もアツい投票、ありがとうございます！

今月の1位は、なんと『月華第二幕』が奪いました!! どんなに強い一撃でもタイミングさえ合えば弾けるとか、好みや気分で変えられる剣質（極はアレだけど…）、そしてキャラがしっかり立っているという意見が多いです。ゲームバランスがいいという声も高いですし、今後もまだまだポイントが伸びそうです。

『KOF'98』は2位にランクダウン。PS版も出たことだし、移植派の人はこれからが旬か!?

3位は『アスラ斬魔伝』。『餓狼WA』が出たことで消えてしまった店も多いようですが（涙）、人気は高いです。これで初めて3D格ゲーに触れたという人も多いようで、3D初心者にはとっつきやすいのかもしれませんね。

『RB』は、1ランクアップして4位に。息の長いゲームです！　3年前の作品なのに、今プレイしても違和感なく遊べるのも要因でしょうか。

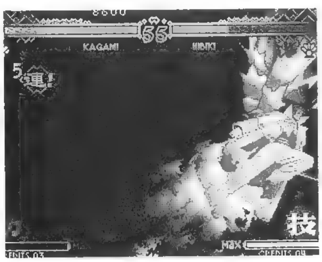
5位は、1ランクダウンの『月華』。これもゲームバランスのよさが人気のようです。強いキャラはいますけど、やはり弾きシステムはいいかも。

6位は『96』。これも支持の多い作品です。ここからKOFシリーズをプレイしはじめたという人が多いのが特徴でしょうか。

7位は初登場『餓狼WA』です！　3Dでも違和感なくプレイできるといった意見が多かったようです。

累計では、ついに『'98』がトップになりました！　その他『月華』『月華第二幕』『アスラ斬魔伝』『メタスラ2』などがそれぞれランクアップしています。『RB1』は累計初登場！

今後も投票よろしくです!!



ついに1位の『月華第二幕』！演出もいいよね♡



初登場の『餓狼WA』。あんまり違和感ないんだよね…不思議

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『月華第二幕』ついに堂々TOP!!

『KOF'98』は累計1位に!!

BEST10

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈幕末浪漫第二幕 月華の剣士〉

充分楽しめるゲームです。ストーリーも重みがあって◎。欲をいうと、鷲塚氏と真田氏のラブラブ(笑)話が見たかった。真田氏EDじゃ物足りません♡

●PN/草薙若葉(和歌山県)

おーい、斬鉄と骸(力)がやたら強いんでないかい? まあいいや。こら響(力)!! 立ちBで待つな!! オレの響は技なんだぞ!! 分が悪すぎだ!! まあいいや。弾こ♡

●PN/ラルフ・庵・シエル(愛知県)

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉

演出やアイデアがファンをニヤリとさせる、まさにKOFの集大成。DC版が出ればまた活気が出るだろう(問題も出てきそうだが…)。

●山本直樹さん(大阪府)

〈SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝〉

ゲームもいいけど、特にキャラ。好きなキャラが別人のようになってて愛も2倍♡って感じ。こんなにキャラが魅力的なゲームは他にないです。

●PN/佐倉梨菜(山口県)

〈リアルバウト餓狼伝説〉

ただの対戦格闘としてではなく"ドラマ"として楽しむなら、CD版がいい。なぜなら、ドラマを引き立てるサウンドのアレンジが実にいい。特にデモ、ギースのテーマ、EDは本当にかっこいいから。

●PN/M. HOWARD(石川県)

〈~幕末浪漫~月華の剣士〉

現存するSNKゲームの中で、もっともバランスの取れたゲーム。弾きサイコー!!

●栗原隆英さん(神奈川県)

〈餓狼伝説 WILD AMBITION〉

3Dになったのに、初プレイから違和感なくプレイできました。やっぱり『餓狼』はこうでないと、らしくありませんよね。これ以外は多くを語るまでもありません。

●PN/H・M・U TypeR(北海道)

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中! 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間NEO·GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だー
勇気ある投票待ってます!!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	264P
2位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	260P
3位(9)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK	格闘アクション	192P
4位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	148P
5位(6)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	120P
6位(—)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	108P
7位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	104P
8位(1)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	88P
9位(—)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	84P
10位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	64P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断(笑)のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈KOF'98〉

超必、空中超必のコマンド操作性がシリーズの中でも最低最悪なほどシビアすぎる。おまけに、弱体化されなくてもいいようなキャラが弱体化されている。ぷっ!!

●PN/たのしんでるゥ?(千葉県)

ワンパターンな勝ち方しかできずあきてしまう。他の人のプレイを見ていても、同じ連続技のくり返し。楽しい?

●PN/大鳥タロウ(大阪府)

〈KOF'97〉

コマンド簡略…って、じゃあ複雑なコマンドの意味ないじゃん。おまけに暴発するし。

●PN/海月彼方(京都府)



使用キャラって、やっぱり人気キャラに集中しちゃうからね…。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	9,284P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	9,023P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	8,819P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	[illegible],457P
5位(6)	~幕末浪漫~月華の剣士	7,915P
6位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	7,726P
7位(7)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	6,072P
8位(8)	サムライスピリッツ天草降臨	5,940P
9位(9)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,905P
10位(10)	真サムライスピリッツ	3,946P
11位(13)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	2,970P
12位(11)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,685P
13位(12)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	2,433P
14位(18)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	2,217P
15位(14)	侍魂~サムライスピリッツ~	2,186P
16位(15)	餓狼伝説スペシャル	2,062P
17位(16)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,974P
18位(17)	風雲スーパータッグバトル	1,891P
19位(22)	メタルスラッグ2	1,728P
20位(19)	餓狼伝説3	1,708P
21位(20)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,658P
22位(21)	サムライスピリッツ	1,567P
23位(23)	ブレイジングスター	1,316P
24位(24)	マジカルドロップIII	1,062P
25位(25)	天外魔境真伝	966P
26位(26)	メタルスラッグ	793P
27位(27)	パルスター	722P
28位(28)	龍虎の拳2	677P
29位(29)	わくわく7	620P
30位(30)	NINJA MASTER'S	483P
31位(31)	ワールドヒーローズパーフェクト	472P
32位(32)	餓狼伝説2	453P
33位(33)	マジカルドロップ2	442P
34位(34)	ティンクルスタースプライツ	423P
35位(35)	ソニックウィングス3	393P
36位(36)	KOF'96NEO・GEO Collection	375P
37位(37)	パズルボブル	362P
38位(38)	BREAKERS	326P
39位(39)	ビューポイント	322P
40位(40)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
41位(41)	ギャラクシーファイト	285P
42位(42)	ステークスウィナー	249P
43位(43)	ビッグトーナメントゴルフ	246P
44位(—)	キング・オブ・ファイターズR-1	217P
45位(44)	餓狼伝説	211P
46位(45)	超人学園ゴウカイザー	199P
47位(46)	ソニックウィングス2	197P
48位(47)	ダブルドラゴン	181P
49位(48)	神凰拳	165P
50位(50)	マネーアイドルエクスチェンジャー	152P

ネオジオトピックス

ライブ

ネオジオDJステーションライブ今年も開催!!

去る3月13、14日（東京）、21日（大阪）に、ネオジオDJ Station Live'99が開催されたぞ！ みんな、見にいったかな？

今回のライブでは、去年のライブよりもさらにパワーアップした、総勢16名が出演！ そのメンバーは、野中政宏、安井邦彦、石井康嗣、生駒治美、金月真美、氷上恭子、池澤春菜、神谷けいこ、モンスター前塚、コング桑田、曽木亜古弥、浅田葉子。さらに麻績村まゆ子、中村大樹（東京公演）、一条和矢、南かおり、西川葉月（大阪公演）も参加。これまでにない豪華メンバーがそろったライブが、面白くないはずがない!!

ストーリーは、前回のライブで再結成された『B.O.F』のコンサートツアー最終日からはじまる。そして、その打ち上げ旅行にいった先で、さまざまな事件が起こるというもの。

発売中のCD『DJステーション2』で初登場した香緋、響も登場した。

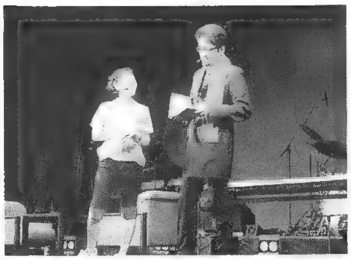
山崎と香緋のやりとりは、本当に最高！ 息がぴったりあっていて、かけあいのテンポもバッチリ。響も、独特の間とどんなことがあっても決してくずれない態度が響らしくて（?）面白かったぞ。響VS庵の音楽合戦（!?）も見物だった。前回のライブにいった人なら、さらに楽しめたのでは（笑）？

このライブは、既にビデオ化が決定している。詳細は以下の通りだ。見た人も見れなかった人も、ぜひ楽しみに待っていてね！

【NEO・GEO DJ Station LIVE'99／新世界楽曲雑技団】
●CD2枚組
発売日：5月19日
価格：3千360円（税込）
予約特典：スーパーピクチャーCD
●ビデオ&LD
発売日：6月2日
価格：5千40円（税込）



とにかく歌の多いこと！ 会場は大いに沸き上がった



もちろん芝居も素晴らしい！ 特に竜二&香緋のかけあいは…



初登場の響ちゃん。庵との静かな闘いは見どころのひとつ



今年のライブも大盛況。また彼らに会える日をお楽しみに!!

演奏曲（東京公演）

1. We are the BOF
2. Open your eyes（池澤春菜）
3. 夕陽と月（野中政宏、安井邦彦）
4. 愉快的鈴々娘（金月真美）
5. あかり唄（麻績村まゆ子）
6. 心をつないで（生駒治美、神谷けいこ）
7. Pieces（野中政宏）
8. Heavy Babys（池澤春菜、生駒治美、金月真美、氷上恭子）
9. NEVER LOSE MY WAY（安井邦彦）
10. Bright&Fly（BOF）
11. The Sun Set Sky Final（コング桑田）
12. Kong's Blues（コング桑田）
13. Danceでpeace
14. BOF Alive

収録

ラジドラ『ATHENA』池澤春菜直撃インタビュー!!

今回は『ATHENA〜Awakening from the ordinary life〜』のラジオドラマの収録現場におじゃまし、主人公であるアテナ役の池澤春菜に収録の感想を聞いてきた。池澤ファンは要チェックだ。

——PS版『ATHENA』の延長である今回、KOFの世界との違いは気になりませんでしたか？

「KOFのアテナちゃんは、私のせいで天然ボケちゃんというか、不思議ちゃんになってるじゃないですか（笑）。だけど、今回はめちゃくちゃシリアス！ やっぱりそのへんは収録の時も意識しました。それでも、天然がポロリと出てしまうこともありましたね（笑）」

——収録中、何か苦労したことはありましたか？

「基本的な感情の流れみたいなものは、PS版の冒頭部で一度やってるので、そんなに苦労はなかったですね」

——ラジオドラマ『ATHENA』の一番の聞きどころはどこですか？

「やはりアテナちゃんの心の動きですね。超能力という非日常な世界のストーリーなんですけど、アテナちゃんの感じているものっていうのは、とても日常の生活に密着してるんですよ。たとえば、普通の女の子だったアテナちゃんが突然超能力に目覚めた時に起きる驚きや恐怖、親友が自分から離れていく戸惑い。そんなアテナちゃんのリアルな感情の変化が、一番のポイントだと思います」

——気に入ったセリフを教えてください。

「今回は『キャー』とか『ワー』とか『アーレー』とか叫ぶシーンが多くて、少し喉が痛いんですけど（笑）、セリフは全部気に入ってます!!」

——何か収録中の面白いエピソードはありますか？

「テストの時なんですけど、セリフをいい終えたあとに、『ハナが出た』といっちゃいました（笑）。あと、よくあるんですけど、お腹が鳴ったりもしました（笑）」

——最後に、このラジオドラマのCDを買ってくださるファンの方に一言お願いします。

「表も、裏も、おまけも、予告も、ぜーんぶ聴いてください!!」

CD化されるラジオドラマの『ATHENA』をゲットしたい人は、左ページの最新CD情報のコーナーをチェックしよう!!

募集

ゲーマーズのイメージキャラクター声優一般募集!!

ゲーマーズのイメージキャラクターである〝デ・ジ・キャラット〟。テレビCMや雑誌広告などで見たことがある人も多いんじゃないかな？

現在この〝デ・ジ・キャラット〟の声優が、一般から募集中なのだ！ 採用された人は、各種イベント、ゲーム、ラジオ、CM、CDや、ゲーマーズのイメージキャラクターなど、幅拾い展開が企画されている。声優やタレントを目指す人なら、応募してみては？ 応募方法は以下の通り。

【応募資格】12歳以上の女性。プロアマ問わず。※18歳未満は保護者の同意書が必要。
【必要書類】

[テレフォンサービス]〈SNK〉東京03-5275-6200/大阪06-339-0110（9：00〜17：00）〈ADK〉048-775-2347〈ビデオシステム〉075-323-0008〈データイースト〉03-5370-0729（月、木/13：00〜16：00のみ）〈ビスコ〉03-3554-0124［ホームページのアクセス先］〈SNK〉http://www.neogeo.co.jp〈ADK〉http://www.bekkoame.or.jp/~adk〈ハドソン〉http://www.hudson.co.jp〈サン電子〉http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm〈アイマックス〉http://www2.gol.com/users/imax/imax0000.htm〈サイトロン&アート〉http://www.scitron.co.jp/

・履歴書（身長記入のこと）
・写真2点（顔と全身。全身は体のラインが分かる服装で）
・200字以内の作文『私はこういうデ・ジ・キャラットになりたい』

【宛先】
〒177−0033
東京都練馬区高野台2−14−1
㈱ブロッコリー「声優募集係」
【締切り】'99年4月15日書類必着

また、この〝デ・ジ・キャラット〟声優オーディション最終選考会が、5月2日に六本木ヴェルファーレにておこなわれる。

参加方法は、4月10日よりゲーマーズ各店にてデ・ジ・キャラット関連商品を3千円以上購入すると、先着1千500人に招待券がもらえるぞ。

この最終選考会に参加すると、声優オーディションの投票権が得られ、さらに同日同所で制作発表がおこなわれる大作トレーディングカードゲーム『アクエリアンエイジ』のプロモーションカード『デ・ジ・キャラット』や、非売品のデ・ジ・キャラットグッズが特典としてもらえちゃうのだ!

〝デ・ジ・キャラット〟ファンならば、これはもういくしかないね。

オープン

人気のゲーマーズ今度は博多に新店舗オープン!

各種ゲームグッズ満載で、ゲームファン御用達のゲーマーズ。ますます盛り上がりを見せるゲーマーズの新店舗がこの5月にまたまたオープンするぞ!!

今度オープンするのは、博多店（仮称）。JR博多駅のすぐ近くなので、近所の人はもちろん、遠くの人でも博多にいった際にはぜひ立ち寄ってみよう!

●ゲーマーズ博多店
所在地：福岡県福岡市博多区博多易中央街2−1

コンシューマ&SNK直営店情報

●ネオジオポケットカラー体験会
日時：5月5日（水）10時〜17時
会場：阪神パーク　甲子園住宅遊園（兵庫県西宮市甲子園八番地1−137／阪神「甲子園」駅下車徒歩5分）
TEL：0798−47−6001

●ネオジオボウル金沢八景
『THE KING OF FIGHTERS'98ゲーム大会ファイナル』
日時：'99年4月18日（日）14時〜
コメント：毎月おこなっているゲーム大会の中でも特に好評であった、KOF'98大会がついに最後を迎えることになりました。豪華な景品（レアな景品）をそろえて待っておりますので、みなさまどんどん参加してください。さらに当日は、八景恒例のゲーム機2プレイ100円も実施しますので、ご期待ください。

『地域復興券を八景で使おう!』
日時：実施中
コメント：八景で地域復興券をボウリングで使うと、なんと貸し靴無料券を差し上げます。さらに地域復興券の半券を5枚を集めると1ゲーム無料券、10枚集めると1ゲーム無料券や貸し靴無料券などのセットクーポン券がもらえるように、お得な企画も用意しています。みなさまも八景でボウリングをして、どんどん復興券を使って得をしよう!

●ネオジオボウル福岡
『ききジェラ大会』
日時：'99年4月29日（祝）
コメント：ネオジオボウル福岡内のカフェにて好評発売中のジェラードを数種類用意して、目隠しの状態で味見をしてもらい、何味かを当ててもらうというものです。利き酒のジェラード版ですね。参加料100円。もちろん賞品も用意しております!

『親子でチャレンジボウリング』
日時：'99年4月18日（日）13時〜
コメント：親子で同時に投球してもらい、同じ本数のピンが倒れたら1ゲーム無料券を進呈! さらに同時ストライクの場合、ボウリング1日投げ放題券をプレゼント! もちろん司会進行役はMC、ボウリングマン! 親子の絆で賞品ゲットだぜ!

『スタッフチャレンジボウリング』
日時：'99年4月25日（日）13時〜
コメント：前述のボウリングマンと夢の対決が実現! ボウリングの2フレームの合計スコアで競います。ボウリングマンのコミカルな動きに注目! 参加賞や賞品も、もちろん用意しています。

●ネオジオワールドつくば（1Fテーマパーク）
『THE KING OF FIGHTERS'98 ゲーム大会』
日時：'99年4月25日（日）13時〜
コメント：熱い参加者、大募集!

●ネオジオランド江坂1号店
『ネオジオチャレンジキャンペーン（クイズ）』
日時：〜'99年4月20日（火）
コメント：当店オリジナルのクイズに答えて、レアなネオジオグッズをゲットしよう! カウンターに設置してある応募用紙に、クイズの答えを書いて応援するだけでOK! 参加料はもちろん無料。誰でも応援できます! ネオジオランドでしか手に入らない（?）オリジナルグッズをたくさんそろえているので、このチャンスを逃せないぞ!

●ネオジオランド江坂2号店
『餓狼伝説 WILD AMBITION ゲーム大会』
日時：'99年4月24日（土）14時〜受付：当日13時30分〜　参加料無料
コメント：賞品として、プレミアグッズをたくさん用意しております!

●ネオジオランド滝野社店
『カラオケ飲み放題セットキャンペーン』
日時：実施中（4月末まで）
コメント：大好評実施中のこの企画。男性なら999円、女性なら777円、さらに小学生以下は222円で飲み放題になる企画だ! カップルで、家族で利用しないとそんだぞ!

『ネオジオカラオケフリータイム』
日時：実施中（4月まで）
コメント：毎週月曜日〜毎週金曜日の間、実施中。男性お1人980円、女性お1人880円、小学生以下は480円で最高6時間歌い放題だ! 上記の飲み放題キャンペーンとあわせて、お得なキャンペーンだ!

●ネオジオボウル名取
『オープン1周年記念・感謝月間』
日時：期間4月1日（木）〜4月30日（金）
コメント：オープン日である4月24日（今年は土曜）を中心に、毎週週がわりのイベントを実施。週がわりイベントの内容はお店でチェックできるぞ。

また、期間中はネオジオメンバーズカードのポイント倍増! 実施中のメンバーズ会員入会キャンペーンとあわせると、とってもお得なのだ。

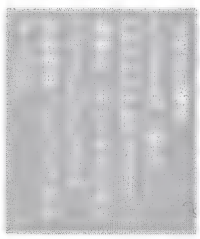


©SNK1992, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998

最新CD情報

餓狼伝説WILD AMBITION アレンジサウンドトラックス

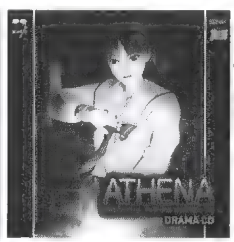


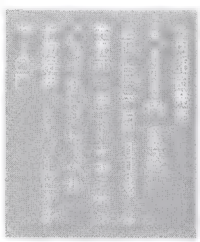


オリジナルサウンドトラックスに引き続き、アレンジサウンドトラックスの登場だ! 今回は16曲を収録。おなじみのキャラ&懐かしのキャラ&新キャラと、盛りだくさんな内容だ。

餓狼好きなら、聴かないとソンするぞ!!

ATHENA 〜Awakening From The Ordinary Life〜 ドラマCD





PS版『ATHENA』のドラマCDが早くも登場。アテナが傷つきながらも本当の自分を探す、その第一歩が収録されている。

ゲームをプレイした人はもちろん、未プレイの人も聴けばハマること間違いなしだぞ!!

〈SNKラジオ放送日時〉「ねおちゅぴ」ラジオ大阪・日曜23：30〜24：00／ラジオ日本・土曜24：02〜24：30／東海ラジオ・日曜23：00〜23：30／「SNK一撃! ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05〜25：00

初心者向け格ゲー講座

講師：修羅騎士 鷹
DSP-たろりん
ILP-ケンちゃん
飲み頃KING

The Break!!

イエ〜イ、みんな格ゲーやってるか〜い!!
対戦講座の第3回。今回は、起き上がりの攻防について解説していく。
相手の起き上がりをどう攻めるか、またどう防ぐか。たった一瞬の攻防にもさまざまな要素がつまっているのだ。

『対戦への道〜起き上がりの攻防』解析／ILP-ケンちゃん

今月は格闘ゲームでは必ずしなくてはいけない「起き上がりの攻防」について説明するよ。コレが上手いか上手くないかで相手に与えるダメージも多くなるし、自分が食らうダメージを少なくもできる。格ゲーにおいてかなり重要なポイントなのだ。

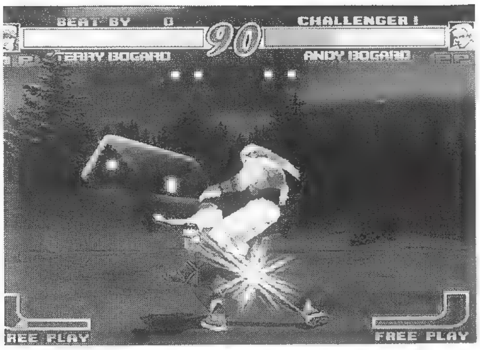
●相手の起き攻めを防ごう

自分がダウンしてしまうと、相手はさらに攻めるためにこちらの起き上がりに重ねて色々な技を出してくる。この時、相手がどのような攻撃をしてくるかが分かれば、それに対応できるのだ。

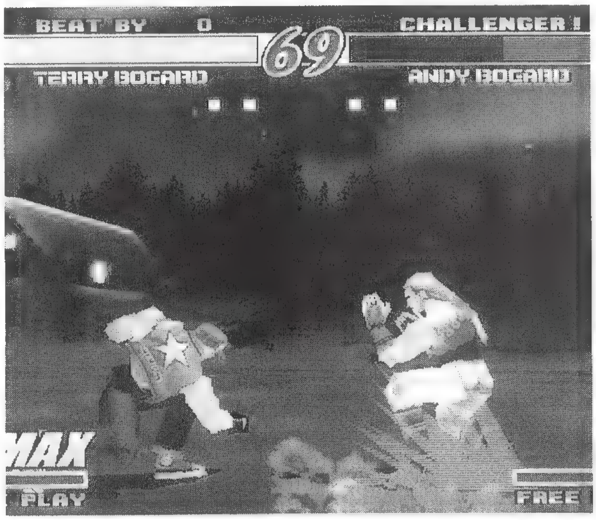
ここで、基本的な例をいくつか挙げてみよう。

1…こちらの起き上がりにジャンプ攻撃を重ねてくる
2…起き上がりに地上技を重ねてくる
3…飛び道具を重ねてくる
4…ワンテンポおいて投げを狙ってくる

以上、こんなところだろうか。



相手が攻撃を出してくると分かれば、無敵必殺技で返せる



起き上がりに飛び道具を重ねるというのも一つの手段

それに対してこちらの許された行動は、

○無敵必殺技を出し反撃する
○投げを狙ってみる
○ガードでとりあえず相手の攻撃をしのぐ

といったところ。

相手が攻撃を出すと分かっていれば起き上がりと同時に無敵必殺技を出せばいいが、相手がガードしてしまったらどうしよう…。ということになる。

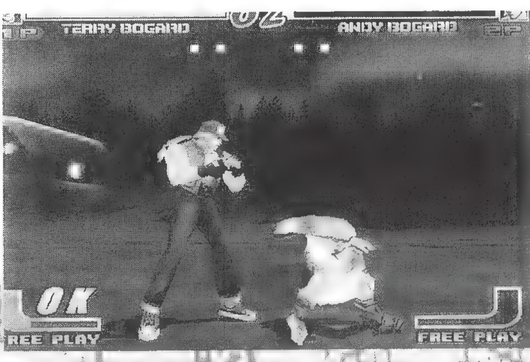
投げを狙った場合は、相手がこちらの投げ間合い内で地上技を重ねてくれれば問答無用で投げられるが、ジャンプされればそれまで。

ガードをして待った時は、中段・下段を迷わなければ基本的にはしのげるが、相手に投げを狙われるとつらい。

すべての行動は一長一短で、相手の行動を読めれば返すことができるが、外れるとひどい目にあってしまう。ここらへんは相手の行動パターンをよく観察して対応する必要があるのだ。格闘ゲームはこの「読み合い」というものがとても楽しいわけで、これが対戦の重要なポイントになっている。相手の行動を読み切って反撃した時はすごく気持ちいいぞ。「してやったり！」って感じだ。

●相手の起き上がりを攻める場合…

相手の起き上がりを攻める場合は、基本的に自分が受けて嫌だった攻撃を出せばいい。具体的には先月号で説明したような、跳びこんだ時にジャンプ攻撃を出さず、そのまま下段攻撃をしたり、投げを狙ってみたりするのがかなりいやらしい攻撃。しかし当然のことながら、同じことばかりやってしまうと相手に読まれて対応されてしまう。だから、相手の起き上がりを攻める時はバリエーション豊かに攻めるべし



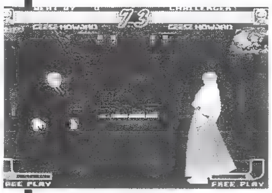
Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『餓狼伝説 WILD AMBITION』で、スーツ姿のギースを選択できますが、袴ギースと性能的に違いがあれば教えてください。

●PN／山形なつめ（埼玉県）

A 見た目がカッコいいので、ほとんどのギース使いはスーツギースを使っているっぽいよね。さて、肝心の性能だが、通常技や必殺技などの性能は、袴ギースとまったく変わらない…のだが、挑発に秘密が隠されている。なんと、スーツギースの挑発は、他のキャラよりもゲージの増えるスピードが早いのだ！　これを知ってしまったら、もう袴ギースは使えない？　（DSP）



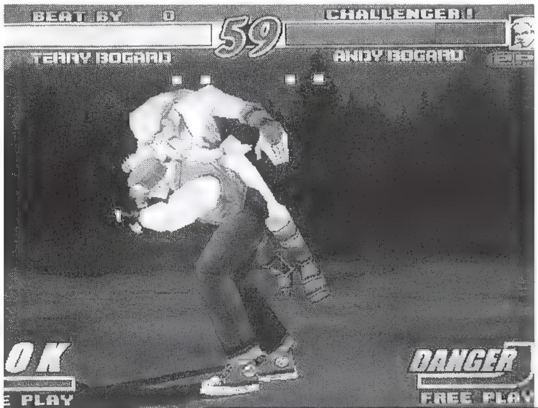
ヒートゲージ基本値から同時に挑発してみた。こんなに差が出るのだ

鷹のリアルファイト ROUND10
修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：３Ｄ新作は『武力』だ!!

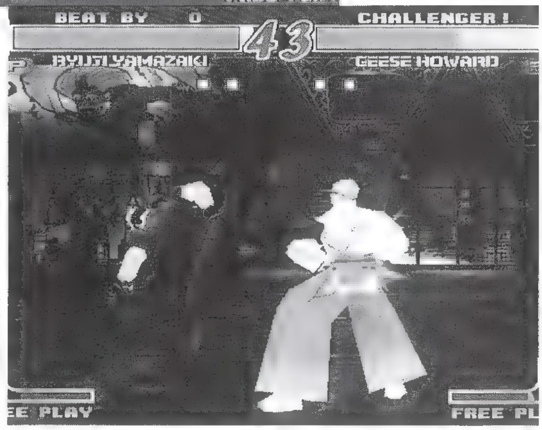
編：とうとうSNKから新作が登場するね。タイトルは『武力～ブリキ・ワン』だそうだよ。はい資料。
鷹：そういえば64から何か出るって聞いてましたけど、コレだったんですね。でも、ゲームの内容は３Dってなだけで、詳しいことは分からないんですよね？
編：そうだね。資料を見れば分かるけれど、簡単なシステムとキャラ紹介だけだね。とりえあえず、登場キャラは現時点で11名だけど、使おうと思っているキャラとかは決まった（DSP－たろりん＆飲み頃KING）？
たろ：なんすかね～。俺は西園寺を使おうと思ってるんですけどね～。マジ俺向きって感じじゃない？　でも、ゲームの内容がとにかく気になりますよ～。変なのはマジ勘弁…あっ、いまの地雷踏みましたかね～？
鷹：いや、俺も楽しめるモノを期待してるけど。
のみちん：おじゃじゃじゃじゃ!!　僕はでちゅね～、相撲を使いたいでちゅ！　あのお肉がたまらんでちゅよ～。
鷹：あっそう（笑）。つーか、おじゃじゃじゃじゃってのはなんなんだい？
編：で、鷹は？
鷹：まだハッキリとは分からないけれど、凱かなぁ？　なんか自信過剰（他のキャラも？）なところがいい感じじゃないですか。あと、この試合規約ってのはなんですかね。眼鏡等の使用は認めないとか、八百長がなんたらかんたらとか、やけに現実的なんですけど。くだらない疑問だけど、現実的世界でのリョウは手のひらから気弾が出たりするんですかね？　…あっ、すみません。
編：うっ、まぁ期待して待ってみようよ。
鷹：そうですね！　では、おやすみZZZzzz…

色々な選択肢を持って、相手に的を絞らせないように攻めていくのが効果的なのだ。
結論をいえば、格闘ゲームは「読み合い」に勝てれば勝つ可能性が上がる。その読み合いが上手になるためには、やはり多くの経験を積むのが一番だろう。



投げを狙ってみたりね

「見える」、「そこだっ！」



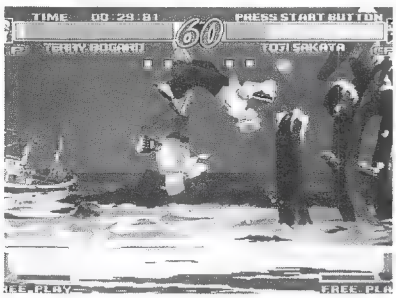
格ゲー用語解説
解説／-LP-ケンちゃん

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

起き上がり
ダウンしてから再び通常の状態に戻る時のこと。基本的にダウン時や起き上がりのモーション時には食らい判定がない。ちなみに起き上がったと同時に必殺技を出すことを「リバーサル」という。

無敵必殺技
その技のモーション中に、一定時間攻撃が当たらないポイントがある必殺技のこと。対空用必殺技に無敵時間が発生する技が多い。代表例としては、餓狼伝説シリーズテリーの「ライジングタックル」、KOFシリーズ八神庵の「百式・鬼焼き」などが挙げられる。

コレがテリーの「ライジングタックル」。出はじめが無敵なの



読み合い
格闘ゲームにおいてコレが上手いと強いと言われるスキルの一つ。相手の行動が分かっていれば、それに対して対応することができるので展開が楽になる。もしかしたらテレパシストが一番強いかも。

コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

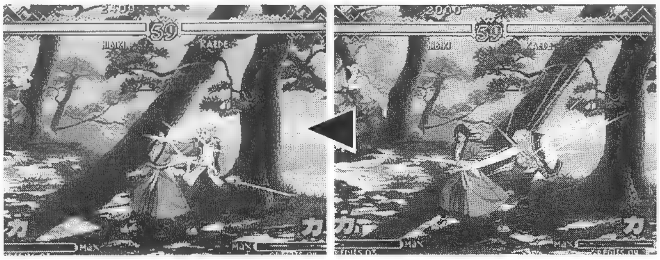
全国のスコアラー諸君、お待たせしました。ついに第7回ポイントランキングの結果発表です!!
今回もかなりの激戦がくり広げられました。来月からの第8回ポイントランキングも、どうぞよろしく!!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

幕末浪漫第二幕 月華の剣士（高嶺響・力）

響はなぜか弾きが他のキャラよりも成功しやすいので、パーフェクトやタイムボーナスを取るよりも弾きのみで稼ぐ方が、点が高くなることが多い。

弾きを狙えるキャラは、楓、斬鉄、小次郎、鷲塚、あかり、十三、翁、守矢。ダッシュで近づいてから立ち弾きを出すとにかく弾く。1回2千点なり。立ちBなどを弾いたあとは…



相手の硬直が長いので、←＋Aで目覚めさせてあげよう

と、高確率で弾きが成功する。一度成功したら、一歩進んでから弾きを出すのをくり返していく。

B系の攻撃や蹴り（または素手の攻撃）を弾いた時は、ダッシュで接近して←＋Aを当ててから再び弾きを出すようにする。

これでゲージをためつつ、相手の体力を減らしておく。そして、残りタイムが4秒ぐらいになるまで稼いだら、発勝する神気也でとどめ。引き分けを狙いやすいので、1人につき35万～50万点くらいは稼げる。

天野や黄龍は弾きを狙えないので、ジャンプ攻撃からの連続技で倒してしまった方がよい。使う連続技は、ジャンプB→立ちB→キャンセル遠間にて斬る也（or近寄りて斬る也）→（昇華）発勝する神気也）だけでOK。

●M，Y－剣魂・千葉県

幕末浪漫第二幕 月華の剣士（天野漂・極）

使う連続技は、ジャンプC→立ちA・しゃがみB（or立ちB）→キャンセル強雀刺し→ダウン攻撃。

この連続技を決めたら再びジャンプCで跳びこむ。ヒットしたら同じ連続技を決め、ガードされたら再び跳びこんでジャンプC。

1本目は、まずゲージが満たんになることはないので、この連続技を3セット決めて終了。

2本目は昇華も使う。斬鉄、十三、あかり、小次郎、骸、鷲塚、翁、守矢の8キャラは、響と同じようにして弾きで稼ぐ。弾きの合間にしゃがみAを当てて、ゲージをためておくこと。勝つラウンドでゲージが満たんになっていたら、相手をKO寸前の体力にしておき、残りタイムが2秒になったあたりで乱舞奥義を決めてとどめ。

黄龍は、一度ダウンさせたら起き上がりに立ちBを重ねる。タイミングさえ合っていれば確実にヒットするので、キャンセル強雀刺しを決めるのをくり返す。

●M，Y－剣魂・千葉県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（サバイバルモード ブルー・マリー）

まず、CPUのレベルはNORMAL～HARDに設定する。理由は、ブルー・マリーの攻略パターンは『相手の攻撃をわざと食らい、体力が点滅状態になったらM．タイフーンを決める』というものなので、相手が弱いと体力が点滅状態になるまでに時間がかかってしまい、SSSが取りにくくなってしまうためだ。よって、CPUのレベルは絶対に上げておく。

サバイバルモードでの注意点は、体力を増やしすぎないこと。体力が増えてしまうと、赤くなるまで減らさなくてはならないためだ。

M．タイフーンを3回決めると相手をKOできるわけだが、M．タイフーンを2回決めたあと、タイムに余裕がある時にわざと少しダメージを食らっておけば、次の相手との闘いが楽になる。さらに余裕があれば、連続技を決めて得点を稼いでからM．タイフーンでとどめ。

●橘ウキョ～・長野県

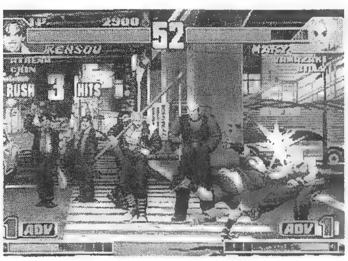
KOF'98（サイコソルジャーチーム）

拳崇を使用。

小ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル龍連打→小ジャンプ弱キック（画面中央では大ジャンプ弱キック）の連続技のあと、相手の着地に近距離立ち弱キック→キャンセル龍連打→…とくり返す。

相手の体力をギリギリまで減らしたら、とどめに仙氣発勁を決めるのだが、3人目には龍連牙・天龍にする。仙氣発勁は最後の一撃で得点が入るのだが、3人目だけは最後の一撃が決まる前に画面がフェードアウトしてしまい、得点が入らないため。

●うしくん隊長・北海道



龍連打～追い打ち、そして着地に技を重ねる、おなじみのパターン



とどめに仙氣発勁を使うのは1～2人目だけ。3人目は天龍で

第8回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位　うしくん隊長・北海道　1,186Pts.

同期デビューの月を見るたび思い出せさんに先を越されてしまったけど、今回1位になれて本当に嬉しいです。4月号から新作が2つ入ったので少し不安でしたが、何とか逃げ切りました。これからも頑張っていきたいです。

2位　橘ウキョ～・長野県　1,036Pts.

今回は、ビデオ、PS本体、ネオジオのコントローラーと故障が続いて大変でした。
次は、1位を目指して頑張ります。

3位　M，Y－剣魂・千葉県　880Pts.

スタートダッシュに失敗して、次点落ちも覚悟しましたが、何とか3位に食いこむことができました。首位奪還目指して、次回も頑張らせていただきます。

次点　月を見るたび思い出せ・兵庫県　823Pts.

今月のハイスコア

幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～(NG)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
高嶺響（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,542,500	ALL
直江虎徹（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,536,100	ALL
黄龍（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,414,600	ALL
真田小次郎（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,397,100	ALL
骸（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,387,600	ALL
斬鉄（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,300,900	ALL
鷲塚慶一郎（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,188,200	ALL
天野漂（極）	M，Y－剣魂・千葉県	2,119,300	ALL
嘉神慎之介（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,085,500	ALL
楓（覚醒前・力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,071,100	ALL
刹那（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,070,600	ALL
楓（力）	M，Y－剣魂・千葉県	2,019,800	ALL
御名方守矢（力）	M，Y－剣魂・千葉県	1,939,700	ALL
はぐれ人形（力）	M，Y－剣魂・千葉県	1,749,300	ALL
李　烈火（力）	M，Y－剣魂・千葉県	1,742,900	ALL
一条あかり（力）	M，Y－剣魂・千葉県	1,657,900	ALL
神崎十三（力）	M，Y－剣魂・千葉県	1,563,600	ALL
タイムアタックモード／高嶺響（力）	M，Y－剣魂・千葉県 高嶺響（力）	45人斬り	－

～幕末浪漫～月華の剣士（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
嘉神慎之介（技）	M，Y－剣魂・千葉県	2,979,700	ALL
真田小次郎（技）	M，Y－剣魂・千葉県	2,819,200	ALL
紫鏡（技）	M，Y－剣魂・千葉県	2,710,300	ALL
暁　武蔵（技）	M，Y－剣魂・千葉県	2,322,900	ALL
サドンデスモード／嘉神慎之介（覚醒後・紅）	M，Y－剣魂・千葉県	99人斬り	－

マジカルドロップⅢ　とれたて増刊号（SS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
おはなしモード(いきのこり)人数／ラバーズ	ふうまのすずくん・新潟県	257人目	－

ジョー・ヒガシ	氷神刀・兵庫県	1,647,600	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ～・長野県	1,606,000	ALL
秦崇雷	橘ウキョ～・長野県	1,586,500	ALL
キム・カッファン	うしくん隊長・北海道	1,580,600	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
不知火　舞	橘ウキョ～・長野県	1,574,200	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,471,100	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,468,200	ALL
アンディ・ボガード	氷神刀・兵庫県	1,457,000	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ～・長野県	1,404,600	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ～・長野県	1,380,900	ALL
アルフレッド	市村綾悟・東京都	1,376,300	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,366,200	ALL
望月双角	氷神刀・兵庫県	1,355,400	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,337,600	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,272,000	ALL
サバイバルモード(スコア)ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,596,100	ALL
サバイバルモード(タイム)フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	4'11'55	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
玄武の翁（技）	M，Y－剣魂・千葉県	5,965,200	ALL
雪（技）	M，Y－剣魂・千葉県	4,084,400	ALL
楓（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,802,100	ALL
斬鉄（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,678,800	ALL
嘉神慎之介（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,618,500	ALL
御名方守矢（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,608,600	ALL
直衛示源（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,396,200	10人目
暁　武蔵（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,293,900	ALL
天野漂（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,250,400	10人目
李　烈火（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,153,100	ALL
一条あかり（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,056,100	ALL
神崎十三（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,037,900	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,033,800	ALL
紫鏡（技）	M，Y－剣魂・千葉県	2,849,000	ALL

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	FBI・神奈川県	5,572,020	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

THE KING OF FIGHTERS'98　DREAM MATCH NEVER ENDS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	941,500	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	824,900	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	777,000	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	755,200	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	720,800	ALL
オロチチーム	？？？・鳥取県	702,700	ALL
おやじチーム	うしくん隊長・北海道	699,100	ALL
八神チーム	うしくん隊長・北海道	681,100	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	657,900	ALL
キムチーム	大蛇・埼玉県	655,500	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	652,600	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	636,100	ALL
サバイバーモード(タイム)テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	5'34'86	ALL

リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,747,300	ALL
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,683,500	ALL
テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,660,900	ALL
リック・ストラウド	うしくん隊長・北海道	1,641,700	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,638,300	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,594,300	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,592,200	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,583,900	ALL
李　香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,574,600	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,554,200	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,551,900	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,540,600	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,539,900	ALL
アンディ・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,538,400	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,526,300	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,516,200	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,512,600	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,508,700	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,485,800	ALL
ダック・キング	うしくん隊長・北海道	1,482,700	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,481,900	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,465,200	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	うしくん隊員　壱号・北海道	4'02'16	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,787,900	ALL
秦崇秀	橘ウキョ～・長野県	1,736,400	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,697,600	ALL

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、そのつど一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は、6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

今月はついに、第7回ポイントランキングの集計結果の発表だ！　今回の激戦を勝ち抜いたのは、うしくん隊長さん!!　橘ウキョ～さん、M，Y－剣魂さんの追い上げも素晴らしかった。

来月からも、気持ちを新たにしてチャレンジしてくれ!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新　15Pts。（カウンターストップした場合はさらに15Pts。追加）
・ハイスコアを防衛　1ヵ月につき5Pts。
・送ってくれた人全員に1Pts。（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し、普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

来月からはポイントをクリアして、第8回ポイントランキングが開始されます。これまで参加していなかった人も、古参のスコアラーも、ふるって参加してください！

さて、今月からPS版『KOF'98』の集計を開始します。詳細は募集要項を参照。基本的にNGCD版と同じです。

集計開始直後のPS版『月華』にて、最初からカンストが出てしまいました（苦笑）。サドンデスモードの募集は打ち切らせていただきましたので、ご了承ください。

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。なお、NGとNGCDは同じ扱いになります。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム(PN)を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。なお、ビデオテープは返却できませんのでご了承ください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容が録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月まででで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①幕末浪漫第二幕月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックは1番成績のいいキャラのみ掲載）
②KOF'98（ハードごとに分け、チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）
③RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
④月華の剣士（ハードごとに分け、キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバル&サドンデスモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。※NGCD版サバイバルモード、PS版サドンデスモードは受付終了）
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁、嘉神慎之介（覚醒後）
サドンデスモード／嘉神慎之介（覚醒後）
⑤ブレイジングスター（機体別に募集）
⑥メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑦RB餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは4月末日、発表は7月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 (株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「5月号バトル・ハイスコア」係

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ

あア、この俺にコンなもんいわせるのか？この「クイズ×クイズ」では毎月クイズ正解者の中から抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントすンだとよ。
それから、埼玉の美栄子、コンなくだらねえところに呼ぶンじゃねェぞ！



クロスワードパズル

Q タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させせよう。そしてA～の文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！

1	■	2		3	D	4	B
5			■		■		■
	■	6	7 E	■	8	■	9
10	11	■	12	13		14	
15		■	16	C	■		■
	■	17		■	18	F	
	■	19		20			■
21	A		■	22			

A	B	C	D	E	F

ヒント：アテナに関係あるかも。

タテのカギ

1. ついに発売された○○○○○○○カラー。続々と発売される新作も、どれも魅力たっぷりだね。みんなはもう買ったかな？
2. 「もちは○○○」。どんなことでも専門家にはかなわないという意味。
3. もののたとえ。
4. 水気のあるものを入れて水を切る物。鎮元斎みたいに酒に強い人もこう呼ばれたりするぞ。
7. 色々とおいしいものを食べてまわること。
8. 『サムライスピリッツ！』でついに復活し、全国のお姉様たちを喜ばせた緋雨閑丸が使いこなしているのは何？
9. 山崎竜二が使う必殺技の1つで打撃防御の当て身技。「○○マゾ」。編集部の稲葉の性格もたぶん…。
11. 距離の単位。1○○＝1000メートル。
13. 海にすむ軟体動物の1つ。10本の足が口のまわりについている。
14 刀をすばやく抜き、一撃で相手をたおす橘右京や高嶺響が使う剣の流派。
17. 宝石の種類の1つで、とくに紅色のもの。
20. 細長い葉で、独特のにおいがある野菜。昔は漢方薬としても使われたそうだ。

ヨコのカギ

3. 『月華の剣士第二幕』からの新キャラ、真田小次郎。彼の乱舞奥義の名前は？
5. KOF'97でラスボスとして登場した○○○。その存在は謎のベールにつつまれているが、革靴をはいているなど魅惑的な謎も多い。
6. 神楽ちづるは三種の神器を守護する「○○の巫女」である。
10. 海や湖で、陸地から遠い所を何という？
12. 3月19日に東京のお台場にオープンした「ネオジオワールド東京○○○○○」。10施設中9つの世界初のアトラクションと、カラオケ、ボーリング、ビリヤードなど楽しさ満載の大型テーマパークだ。
15. イギリスでさかんな馬に乗ってステッキで球を打ちあうスポーツの名前は？ちなみに、このスポーツをする時に着ていたシャツが○○シャツなんだって。
16. 『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』の羅刹色の必殺技「アルグヤ」の別名。
17. 本誌で好評連載中の『SNK宣伝課 中村はんの今日もタルイわ』や『KOFアンソロジーノベルス』シリーズの表紙でおなじみなのは○○先生。
18. 覚醒した七枷社の正式名称は「乾いた○○○の社」である。
19. PS版『ATHENA』も大人気のSNKのアイドル麻宮アテナ。彼女がはじめて登場した時はなんと○○○姿だった！。KOF'98でも運がよければ見られるぞ。
21. おぼんを英語で？
22. KOF'98で復活したアメリカンスポーツチーム。その中でも運がよさそうな名前を持つ○○○○・グローバー。技名にも○○○が多くついているけど、それって運任せってことなの…？

平均値クイズ

Q2 家庭用KOF'98に登場する全51キャラのひとり平均の特殊・必殺・超必・投げ技の技数は？

❶約4・5
❷約8・5
❸約12・5
❹約16・5
❺約20・5

NFの歴史クイズ

Q3 1年前のNF'98年5月号のキャラクターテキストに登場したネオジオキャラは誰？

❶椎拳崇
❷千堂つぐみ
❸坂田冬次
❹二階堂紅丸
❺春麗

シルエットクイズ

Q4 次のシルエット姿のキャラクターの正式な名前は何？ また、このキャラクターが支配している街の名前は？ それから、彼の異母兄弟が住む城の名は？



イラストクイズ

Q5 このキャラクターイラストが使われたサムライスピリッツシリーズの正式な名前は？



間違い探し

Q6 次の2つのイラストは右と左で何ヵ所が違っているところがあるか、いくつ違うところがあるか、次の番号から選んで欲しい。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所





イラスト／石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q6の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「5月号クイズ×クイズ」係

締切りは5月9日（必着）。発表は7月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

3月号クイズ×クイズの答え

Q1：センプウシン（旋風進）／Q2：❹11人／Q3：❸レスリング／Q4：キム・カッファン、子供の名前：キム・ドンファン、キム・ジェイフン／Q5：❹B、C／Q6：❺5ヵ所（THEとTHA、坂田の目、TOJIとTOZI、つぐみのばんそうこう、地面のがびょう）

各問題の正解率は次の通りです。

Q1：97・4％／Q2：89・5％／Q3：73・7％／Q4：60・5％／Q5：94・7％／Q6：63・2％

全問正解率は約32％でした。

3月号クイズ×クイズ当選者

久保山豪・静岡県／横田恵・山口県／浦沢秀之・神奈川県／山本正道・埼玉県／山口啓太・愛知県／梅崎正隆・佐賀県／池戸良行・愛知県／松木直紀・千葉県／小須田雄一・三重県／原孝雄・愛知県

グ	ミ		キ	ム	ス	イ	ル
ラ	ス	プC	ー	チ	ンF		ガ
ン		ー				ニ	ー
ド			シE	リ	カ	ゲ	ル
セA	ン	ド	ウ	ツ	グ	ミ	
イ		ウ	ンB		ラ	チ	
バ	イ	ス		ナ			ツ
ー		ウD	ラ	ギ	リ	モ	ノ

Welcome To

PaoPao Cafe! SPECIAL

パオパオカフェへようこそ！

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

最初は疑心暗鬼? バレンタインイベント

いってきました、NFバレンタインイベント!! 最初は「一体、何をやるんだ？ ダンス？ 何それ？」と疑心暗鬼でした。しかし、そんな思いはすぐにブッ飛んでしまいました。みなさん、私なんかを可愛がってくださって、ありがとうございました(笑)。楽しかったです♡

そして、コスプレさんが多いのなんのって…。それだけSNKを愛しているんだなぁと実感しました。コンテストもレベルが高かったです。

こんなに多くの読者の方々とお会いできて感激です！ このようなイベント、これからも開催してくださいね♡

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

編：イベントきてくれてありがとう!! お客さんが盛り上げてくれたおかげで、素晴らしいイベントになりました！ 次…のことはまだ決まっていませんが、もし次回のイベントにこられた際には、お気軽にお声かけてくださいね。いつもハガキくださる方は、大体覚えてますんで♡（片山）

スペシャルイベントでコスプレ初体験！

2月14日のバレンタインデーのイベントにいってきました。このイベントで、生まれて初めてコスプレをしました（クリス）。

すごく緊張していたのですが、「可愛いですね－」といってくれる方や、近くで「おっ、クリスだ」とちゃんと気づいてくれる方もいて、すごく嬉しくなりました。これを

PaoPao賞



★PN／今村実（静岡県）
嘉神さん、ナイスな眼鏡持ってますねー。これは鼻で引っかけるタイプですな。しゃれてます。

●PN／佐山カイリ（北海道）
雪がすっぽんぽんなので、NFの限界への挑戦というタイトルだそうな。まだまだ（?）大丈夫だ！





●PN／八坂緋織（大阪府）
血に狂え！ かっこいいですねー。手から落ちてるのはいったいどなた様の血なのだろう…ドキドキ。

きっかけに、これからもコスプレを続けようと思いました。ネオジオフリーク様、またイベントを開いてください。
●PN／綾小路くりす（茨城県）

編：こちらもきてくださってありがとうです♡
コスプレ初体験だったんですね。きっとこれからクセになるよぉ～（笑）。
でも本当に、楽しんでいただけて何よりです。
もしまたイベントやることになったら、その時はよろしくお願いします!! 絶対きてくださいね（笑）！（片山）

一瞬の戸惑いと迷い…SNKさんごめんなさい

SNKさん…本当にごめんなさい…。まず私は謝らなくてはいけません。これはなぜかというと…。
前回私はSNKテレホンサービスというものがあることに気づき、まず東京の方へ電話。すると話し中が何度も続いたので、今度は大阪へ。そして事件は起こった（笑）!!
プルルル…ガチャ。「もしもし、SNKです」私「…」SNK「もしもし…？」
…って…えっ!? 何これ!! まさか、直接人と話するの!? 私てっきりテープとかで録った情報流すと思ってたのに!!
しかもKOFのことをじかに聞くなんてっっ、そんなのできないー!!
…迷ったあげく…ガチャ。
「あ!!」と思ったのもつかの間。無意識に電話を切ってしまったのです。…もうその後の私は、心の底から深くお詫びするしかありませんでした。
今度からは絶対このようなまねはいたしません…。本当に申し訳ありませんでした…（泣）。
●PN／草薙凶（剣）（北海道）

編：すごく気持ちが分かります（笑）。…いや、笑っちゃいけないんだけどさ。
心の準備ができていないのに相手が出てしまった時って、こういう状況に陥りやすいよね。私の場合は、よく「間違えました」って切っちゃうんですけど（苦笑）。結局電話切るんかい…。でも、一言つけ加えるといいんじゃないかと思いますよ。
まあ、電話する時には、心の準備を整えてからにしましょうね。ちなみにSNKのテレホンサービスは、現在の窓口は大阪のみです。時間も決まっていますので、確認してから電話してくださいね（NFの裏表紙参照）。（片山）

女同士なのにカップル扱い…!?

ある日、私は友人Mと2人でゲーセンにいきました。Mは髪が短く、よく男に間違われる女の子です。
Mがゲームをしている時に、私が隣に座って見ていると、後ろに高校生くらいの男2人組がきて、Mのことを「アイツうまいよ」といってました。
「へん。Mは強いんだゾ」と思いながら見ていると、その片方の兄さんが「トナリ彼女かな？」といったのです！
必死に、心の中で「私たちは女同士だーっ!!」と叫んでいた私をよそに、2人の兄さんは「彼女の前じゃ、負けられねーよな」とまでいい出す始末。
結局、ゲームに熱中していたMは最後まで2人に気づかずにいました。
次の日、Mと他の友人に話すと友人は笑っていましたが、Mは喜んでいました。「私も人様にほめられるほどになった！」と。お兄さんたち、結局はありがちゅう（?）。
でも、女同士でいてカップルに見られたの、初体験です（笑）。
●PN／水無月飛鳥（北海道）

編：結果としてはよかったんでしょうね（笑）。ゲームの腕をほめられるって、嬉しいことだものね。
でもカップルは…複雑な気分（笑）。（片山）

他人とは思えない真田小次郎！

機をうかがっているうちに、もう2月も終わってしまいました。PS版が出たら「小次郎の秘密」も解禁だろうと思うので、私の秘密（?）も書くことにします。
私が格ゲーにハマったきっかけは、'95年2月、右京さんへの一目ボレでした。その年の夏に右京さんのモチーフが佐々木小次郎だったってことから、自分のPNを決めました。
それ以来、「いつかサムスピに〝小次郎〟ってキャラが出ないかな」とずっと思っていて、そして出て欲しい〝小次郎〟を自分の頭の中で思い描いていたのが…「めちゃくちゃ強いクールな美形」「実は女で、殺された許嫁の仇討ちのために男装」「小次郎は死んだ許嫁の名前」「誕生日は桜の季節＝3月（旧暦）」などなど…。
そのうちに月華が出て「サムスピがダメなら月華でもいいな」と思ってたら…ホントに出た…。しかも、設定かぶってるし（汗）。オマケに身長、体重が私とほぼ同じで、トドメに私、クモが大嫌い!!
もはや…真田小次郎、他人とは思えません。勝手に私の分身と思ってます（笑）。
SNK…こうなったら、一生ついていきます…。
★PN／櫻小次郎（千葉県）

編：スゴイですねー。名前だけならまだしも、設定まで似てるというかほぼ同じ。こういうことってあるんですねー。偶然ってスゴイ。
もしかして、先読みの特技があったりして…。そんなわけないか（笑）。（片山）

カツアゲはいけません!! でも取られた物って…？

ある日、学校でカツアゲのことが問題になりました。うちのクラスの男子がカツアゲされかけたそうです。
まぁ、この男子はされかけでよかったものの、ある男子はカツアゲされたことがあるそうです。しかも、取られた物はなんと！ チョコボール2箱。「なんでやねん！」と思わずツッコんでしまいました（笑）。でもカツアゲは悪いことです!!
ってゆーかなんでチョコボール？ その人はそんなに飢えていたのでしょうか？ それとも大のチョコボール好きだとか…（笑）。
とりあえずソイツにいいたいこと。
「お前、アホやろ」
●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

編：確かにカツアゲは悪です。おしおきされちゃうぞ（笑）。ってゆーか、なぜチョコボール（笑）。チョコボールを取る人もスゴイけど、2箱も持ってた方もスゴイと思うのは私だけだろうか…。（片山）



●PN／白風つみき（埼玉県）
真田ーズ登場!! 涼しげな2人の笑顔がすごくさわやかでイイ！ もうすっかり春だしね。



●PN／玄周磨史（愛媛県）
あかりと響のツーショット！ この2人、本当に色々な人たちに愛されてます。いいなー。



●PN／たいはらお（愛知県）
桜の花びらとともに舞うナコルル。女の子らしいですなー。キラキラ光る髪もとってもカワイイ！



●PN／風来坊春風（秋田県）
ナギの少し上を気にしている様子がすごくイイ！ 刹ちゃんとナギちゃん、いつまでも仲よくね。

オープンテラス

『アスラ斬魔伝』ではすばらしいまでの脱ぎっぷりを披露してくれた風間蒼月（羅刹）。こうなったら次回作はフンドシ一丁で闘うべきでしょう。SNK様、ご一考を！●PN／龍裂號（静岡県）／分かってないなぁ。乙女心をくすぐるには、全部出すよりチラリズムなんじゃよ。ふと動いた着物の裾から見える足とか。見えそうで見えないってのもいいやね。…って、まるでアブナイ人のようだ。（片山）

ストーリーアルバム

ネオポケカラーのCMを見て一言。「やべぇって、他社にケンカ売ってるって、このCM」。もう…それ以上は何もいうまい…。●PN／古牛乳当流（奈良県）／いやー、あれには驚きましたねー。めっちゃインパクトありますからねー。一度見たら忘れないですねー。あら、ちゃんと宣伝になってんじゃん。なるほど、これを狙ってる…のか（笑）!?（片山）

逃走犯あかりを追う刑事・刹那の巻…!?

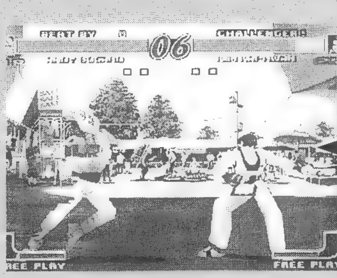
3月号28ページ、中段の刹那&あかりの写真。
刹那「こちらジーパン！逃走犯の一条あかりを発見！至急現場へ急行せよ！」
あかり「キーーーン」
★PN／ZERO（愛知県）

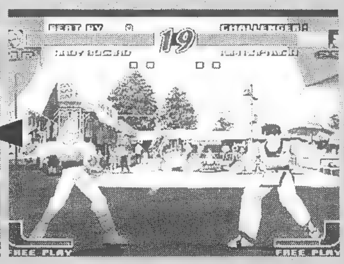
編：ジーパンってコードネーム（笑）？何やら必死な刹那と、明るいあかりのギャップが何ともほほえましい一枚です。つーか逃走犯にしちゃあ堂々してるよな…。（片山）



正義の人をだました卑怯なフェイント!?

3月号7ページの一番上の写真。
キム&アンディ「じゃんけん…」
アンディ「キャンセル斬影拳!!」
キム「むっ!! 貴様、悪!!」
なんでこの2人はじゃんけんをしていたのでしょうか。謎は深まるばかりです。
●PN／タカオブライアン！世（愛知県）

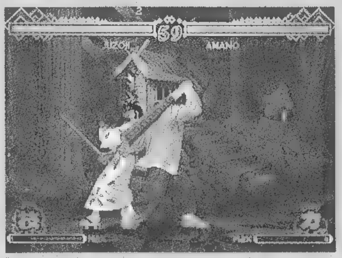




編：連続写真なので、状況が細かく分かりますな。じゃんけんで穏便にことをすませようとしていたのか…でも結局暴力に訴えちゃうわけやね。ひどい人だわ（笑）。（片山）

無実の罪で囚われの身に…

3月号43ページ、下から2つめの左の写真。
十三「さぁー。ちょっと署までできてもらおーか?」
漂「な、なんだよ、やめろよお前、俺何もしてねえじゃねえか！離せーっ！」
漂は原因不明のまま、どこかへ連れ去られていったとさ。めでたしめでたし。
●PN／古牛乳当流（奈良県）



編：何もしてないのに連れていかれてしまうのかっ!? 哀れ、天野さんの運命やいかに。…ちょっとマジで気になるんですけど（笑）。（片山）

魚籠に吸いこまれて…これも玄武の力!?

3月号38ページ、十三が翁の魚籠に吸いこまれているように見える。
十三「ギャーッ！吸いこまれるー!! お嬢助けてー!!」
翁「フォッフォッフォ、これも玄武の力じゃ！」
しかしカメは何を意味するんだ？
●PN／紳士10＄（山口県）

編：確かに吸いこんでるよう



●PN／鳴神霊凍（香川県）
にぎった拳から気迫が感じる鴉。誰かと戦う直前でしょうか。目つきにも気合いが入ってます。



●PN／おとわ（北海道）
極悪っぷりが伝わってきますなー。目隠しをしてるということで、名前は伏せておきますが…。



●PN／ベン邪民（宮城県）
韓国、そして全世界の正義をしょって立つ男キム・カッファン！後ろ姿にも正義感があふれてる。



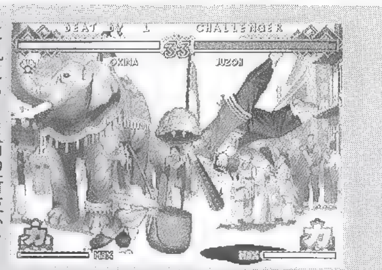
●PN／羽紫つかさ（広島県）
社さん、バカだと思われていたなんて…。でも大好きになってくれたんだから、よしとしましょう。



●PN／あるみ缶（静岡県）
はぐれ人形、抱きしめられて汗かいてますねー。人形に汗かかすのもあかりちゃんの技だったりして。



●PN／湫魔悠季（東京都）
特訓の前に体力温存といった感じでしょうか？ホント、この人にはがんばって欲しいです。



に見える！　翁の新技か!?　これで吸いこまれたら魚籠の中身の謎が分かるとか…でも体は張りたくないな。（片山）

老人に襲われる無防備な若者…

3月号26ページ、上から3番目の写真。
ジョー「キャー！　チカンよーっ!!」
坂田「うへへ、そんな無防備な格好で歩いとるお前が悪いんじゃー!!」
ジョー「イヤアッ！　助けてお母さーんっ!!」
●PN／カーディス（大分県）
編：老いてなお盛んですな、じいさん。つーか男に手を出すってのはちょっとヤバいんでは（笑）。うみゅ。（片山）



たとえ力づくでも犬が欲しいんだ!!

3月号32ページ、上から3番目の写真。
楓「義兄さん、あの犬飼ってくれ!!（力づくで）」
守矢「だめだ!!　そんな金うちにはない!!」
●PN／クリゲーター（福岡県）
編：めっちゃ力づくで飼わせようとしているあたり、かなり犬が欲しかったと見える。しかしすごい兄弟だ。（片山）



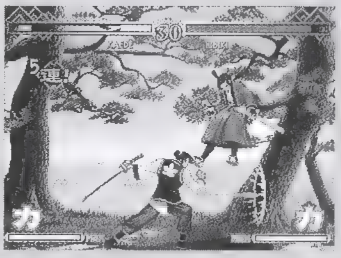
万引きに疑われ…哀れな少年の悲劇

3月号60ページ下の写真。
響「ちょっと待ちなさいアンタ」
楓「なっ…何か!?」
響「さっき万引きしたでしょ。署まできてちょうだい」
楓「ちっ、違う！　そんなコトしてないって!!」
●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）
編：無実の罪に問われる少年。なんとももの悲しいですな。あとで義兄さんや義姉さんに「楓がそんな子だったなんて…」とかいわれたら、かなりショックかも（笑）。（片山）



人助けのために大木を倒す!?

3月号30ページ右下隅の写真。木にひっかかっている響。
楓「待ってろ、すぐに助けるから！　この大木を倒して…」
響「そっちの方が、危ないわよ！　てゆうか、下ろした方が早いじゃない！」
人を助けるために、大胆な行動に出た楓。もしかすると覚醒の前兆かもしれない。
●PN／YUTT（滋賀県）
編：かなり大胆つーか考えなしですな（笑）。自然破壊はダメですよう！　…そういう問題でもないが。（片山）



2月号のクイズ×クイズで、「ビリーはギースの忠実な…」という問題で「イヌ」と即答した私。ビリーファン失格か？●PN／霧方時紫（台湾）／某ドリーマーによると、犬は犬でも狂犬がいいらしい。色々あるんだね。（片山）

お色気勝負



やっぱりこの方のお色気には勝てなかったか!!　修羅＆羅刹の色もけっこういい線いってたんだけどね。こりゃもう、頭を下げるしかない。なんせ花まで咲かせてるんですから（笑）。

★PN／幾久志（神奈川県）

人助け？



不死身をいかして善行をおこなう。なんて素晴らしいお話なんでしょう。それにしてもまさか放火の犯人が、手から火を出すあの人だったとは!!　実はこれが本性だったりして（笑）。

●PN／こねこね庵（岐阜県）

実話（私代理クリス）



あなたが店員さんに声をかけられたのは身長のせいでなく、ゲームがうますぎたから!!　ここは観念して誰かに能力をゆずりましょう。そう、僕にでも。…っていうかお願いします。

●PN／春日真（大阪府）

がんばれ！　李くん



李の復讐！　バレバレだけどこれは怖い!!　だけど最初に石を投げたのは楓とあかりちゃん。少し調子に乗りすぎたようだね。そりゃ李も怒るって。頭を丸めて反省しなさい!!

●PN／早川サクラ（埼玉県）

オープンテラス

真吾の「ひじ落とし（仮）」が、「オレ式月肘」に。あれ？　月って俺のシンボルじゃあ…？●PN／YUTT（滋賀県）／「真吾…てめえ、これはどういうわけなんだ？」「だ、だって、響きがカッコいいじゃないっすか－！」「…そうか？」「それに草薙さんはいつまでたっても炎の出し方教えてくれないし－！」「ほぉ。燃やされたいのか？」「草薙さん、ごめんなさ～い!!」…なんて会話があったかどうかは謎。（片山）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人との関係について紹介。おうではないか！

（仕事で？）ゲーセンでゲームをしなければならなくなった。仕方なくゲーセンを訪れてみると、やはりひどく騒々しい。そうだ、100円玉を耳せん代わりにしてしまおう。

っていう可能性も、ないことはないんだけど…。単にそういう趣味の人だと思うことにしましょう。（山﨑）

画面消失の謎その真相は…？

先日、友達と一緒にデパートのゲームコーナーへいった時のことです。

僕と友達がやりたいゲームの台の前で順番待ちをしていると、その台でプレイしていた男の子が（僕と同い年くらい）、突然「バグった」といいました。それで画面を見てみると、キャラクターが動かなくなったあとに画面が消えてしまいました。

その男の子はすぐに店員さんを連れてきました。

店員さんが「どうして消えたの？」と聞くと、男の子は僕の方を見て「君がスイッチを切ったんだろ。知ってるんだぞ」といいました。

そして、それは僕のせいにされたんです…。

●上岡健二さん（栃木県）

編：その男の子が故意に上岡さんのせいにしたのか、本当にそう思いこんでいたのかは微妙ですが、いずれにしても迷惑な人ですね。

上岡さんはまったく関係なかったのですから、そういう時には、はっきりと「違う」と主張することも必要ではないでしょうか。（山﨑）

編：メチャクチャなのは見せかけ上、実はすべて計算ずくで、内心では「…ふっ、バカな大人どもが」なんて考えていたら…いやだ、そんな子供。

それはともかく、物を覚えるには子供の頃の方がいいといいますから、やっぱり小さい頃からはじめた人の方が上手になるのかもしれませんね。（山﨑）

100円玉を耳せんに？おじさんの奇怪な行動

1月頃の話なんですが、ゲーセンにいったら、見かけない40代くらいのおじさんがいたんです。ちょっと気になって見ていると、なんとそのおじさん、両替した100円玉を耳に入れているのですよ。目撃した瞬間、思わず吹き出しそうになりました。

そのおじさんは何時間かゲームをしていたのですが、両替するたびに100円玉を耳に入れていました。

いったい、何のためなんでしょうか…。気になる。

●PN／払ウ者（岩手県）

編：ゲームなどにはまったく興味のない戦後生まれの日本男児が、何らかの理由により

守矢使いの兄弟その実力は…？

少し前、友人とゲーセンにいった時に見かけた、兄弟らしい2人の男の子の話です。

お兄ちゃんは幼稚園くらいの子で、指をくわえた弟はまだ幼稚園にも入っていないような感じでした。その兄弟は他の人がプレイ中の『月華第二幕』の台のまわりをうろちょろしていて、台があくと、お兄ちゃんの方がプレイ開始。

キャラは守矢を選択して、闘いがはじまると…お兄ちゃん、レバー操作がメチャクチャ。でも、強い…。ガードはなっていないが強い…!!

そこへ誰かが乱入。キャラは同じく守矢でした。けっこういい勝負をしていたので、「どんな人が乱入したのかな」と思って向こう側の台を見たら、そこにはなんと弟が…!!　兄弟で月華。しかも2人とも守矢使い。あなどれない…。

やっぱり、ゲームがうまい人は、こういう小さい頃からやっているからなのでしょうかねぇ…。

★PN／希月　翔（新潟県）



●PN／てるてる（東京都）
迫力のあるリムルルですねー。カワイイのもいいけど、たまにはこんなリムルルもいいッス!!



●PN／刀禰悠（山口県）
なんか気分がさっぱりするイラストですねー。ちょこっとだけ見えてる八重歯もいい感じ。



●PN／大鳥たろう（大阪府）
テスト疲れでユリちゃんパワーが欲しいという大鳥タロウさん。どこかで手に入れたら教えてね!!



●PN／ちどり（京都府）
「カムイコタンに春が来ました」なんて森○レオさんのナレーションが聞こえてきそうですな。



●PN／且月風鼓（静岡県）
ダークソール刹那！　バックの満点の星空がバッチリと刹那にあってる。カッコイイー!!



●PN／IQU（三重県）
おー、2人とも大人の色気をムンムンと発してますなー。タバコを吸ってる感じもよかったー

だって…好きなんだもん

『アスラ斬魔伝』をプレイしていた時のこと。CPUのナコルル戦で1本取って、2本目でトドメの一撃を刺した瞬間…暗転する画面、飛び散る血、ずり落ちる上半身…。

またやっちまったぜ、と思ったその時、突然後ろで「あ――っ!!」という声が上がりました。びっくりして振り返ると、2人の女性が恐ろしい目つきでオレをにらんでいました。

そして次の試合中、乱入者が。見てみると、さっきオレをにらんでいた人たちでした。多分、仇討ちなんでしょう。ナコルルで10回以上連続で乱入してきて、「かんべんしてくれよぉ」と思っていると、向こう側の1人が「私、両替してくるね！」と両替機に走る始末。オレはなんだか怖くなってきて、そのあとの対戦でわざと負け、足早にゲーセンから出ました。

…すいません。オレ、斬り殺すの好きなんです。

●PN／刃邪斬月（東京都）

編：キャラクターが〝斬れる〟ことに関する意見はあちこちで聞きますが、どうも否定的な意見が多いようです。しかし、勝負により緊張感を持たせるという意味では、ゲーム性を高めているといえるのではないでしょうか？

とはいえ、平和を愛する私としては、賛同いたしかねますけれども♡（山崎）

友人Sが出会った謎のイイ人の話

僕の友人Sは、よくゲーセンで謎のイイ人に出会います。

この間は、『月華2』をやっている人の見物をしていると、友人Sは突然その人に、「おじさん、もう時間ないから続きやっていいよ」といわれたそうです。そしてその人は去っていってしまったので、友人Sは続きをやることにしたそうですが…しかし、なんで友人Sって、謎だけどイイ人に出会うんでしょうか？

僕は思いました。類は友を呼ぶ…と。

●PN／薙神　恭（神奈川県）

編：なるほど、友人Sさんも謎だけどイイ人なんですね。ということは、薙神　恭さんは、謎のイイ人とよく出会う謎だけどイイ人とお友達なわけですね。…なんかよく分かんないけど、いいなぁ。

追伸、3月号ではPN間違ってごめんなさい…。（山崎）

休憩のためにいすに座るなんて…

プレイしていない人がいすに座ってるという話はよく聞きますが、私が見たのは〝休憩のために座る〟人でした。

私がよくいくゲーセンは、デパートの中にあるので誰でも入りやすい雰囲気。その頃新作だった『RB2』をプレイしようと足を運んだのですが、そこには人影が。「先を越されたか」と思いつつその人のプレイを見ようと正面へ。

座ってたのは主婦らしき人。そこまではよかったのですが、明らかにプレイしていない…。その人の子供がプレイしているのを待っているのかと思いきや、隣の台はおろか視線の先にも誰もいない…。

てめえ、プレイしねぇなら座るんじゃねぇ！　といおうにも、その堂々とした態度に気おされて、そういった意味合いの視線をジトジト送り続けたにも関わらず、その人は気づく様子もなく10分ほどあとに去っていったのでした。

●PN／河橋御琴（福島県）

編：確かに困りますね。でも、「すみません、ゲームしたいんですけど」とはっきりいった方がいいですよ。お互いすっきりしますから♡（片山）



●PN／熊猫（鳥取県）
暗闇で小さく吠えるチャムチャム。目が夜の猫みたいになってて、すごくかわいいッス。



●PN／水野織る子（新潟県）
「ヒロインはうち」と叫んでるあかりちゃんもいいが、「異国かぶれめ…」とつっぱねてる響も最高。



●PN／キサラギ平次（栃木県）
かっこいいっすね、アメリカンスポーツチーム。この人たち、けっこう人気あるんですよ。



●PN／寒月萌樹（愛知県）
色っぽいしぐさで髪をまとめる小次郎ちゃん。寒月さん大丈夫、ぜんぜん変なポーズに見えないよ！



●PN／桜井風馬（滋賀県）
俺、なぜ泣いてるのでしょう？　ひょっとしてバックで笑っている京にいじめられたのかな？



●PN／橘鶉（大阪府）
瞳の大きな楓。なんか心が温かくなるイラストだな。楓の葉が落ちる様子もよいです。



●PN／安藤裕真（千葉県）
指先のバンドエイドが痛々しいぞ。手袋着用でゲームしているという安藤さん、がんばれ!!



●水谷由佳（静岡県）
傘の向こうに写っている桜の花がとてもいい！　春だし、響もなんか嬉しそうだ。

オープンテラス

友達が刹那を見て「手ェ見るの好きだねー」といいました（勝利画面とかダッシュとか）。刹那までナルシストだったらどうしよう（泣）。●PN／杉森龍太郎（神奈川県）／とりあえず水仙でも眺めてもらうとか。そんでもって、神話になって語り継がれる。カッコいいではないか！　…ダメっすね。はい。（片山）

もしKOF'99にストーリーがあったら、空から恐怖の大王が降りてくるとみた（ずばり世紀末予言編）。●PN／溶岩魔人（千葉県）／いやいや、実は恐怖の大王とはオロチ一族の手の者だったのだ！ …とかいって、「帰ってきたオロチ編」。どうっすかね。…やはり却下か。（片山）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま～す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ～イレッツシング！

第二幕における色々な事情!?

正直に白状します。『走れマキバオー』の替え歌です。『コータロー』は年齢的にツライので…。それにしてもこの曲作りやすい（笑）。アナウンスも入れたかったなぁ。

1年待ったぜ第二幕
今度の主役は金髪さ
守兄雪姉したがえて
一緒に刹那を倒そうぜ
ノーマル楓「僕はーあっ!?」
封じろ封じろ地獄門
玄武と白虎と青龍で
封じろ封じろ地獄門
どーして生きてる朱雀の慎ちゃん?

やっぱりここでも第二幕
今度の目的　仇討ち
脱局しても追っかけられ
何かと人気の骸さん
ノーマル楓「あ、水よーかん♡（眼中ナシ）」
探せ探せ骸っち
あんたはどーせ奴なんだろ?
いたぞ殺スぅ！　骸っち
やっぱり人じゃない！　空飛ぶな！

違うところでも第二幕
今度は活躍　天野漂
友の忘れ形見探すが
あいも変わらずあの姿
ノーマル楓「いやーあっ!!（むさいよぉ！）」
探せ探せ響ちゃん
少しは隠せよチラリズム
探せ　見つけた！　響ちゃん
「ちょい待ち、俺の刀…」
「真剣勝負！」

●PN／ふじかみ河童（長崎県）

編：明るい曲調にぴったりの展開となっておりますね（そうか?）♡　ノーマル楓が密かにキャラ変わってるようなのは気のせいかにゃ（笑）。いい味出してます。（片山）

魅力のBOYS!? 替え歌4連発！

少し前の曲ですが、TMRの『HOT LIMIT』でサビ部分のみ、替え歌4連発いくぜ!!　魅力あるboys（?）の歌を楽しんでくれい。

1：シャーシャー
奴が俺を刺殺する
山崎　魅惑の悪ヤクザ
匕首出して　キレて叫ぶのに
それはフェイントで小パンチ

2：肉マン食って腹が満たされる
生足魅力の椎拳崇
アテナと2人　今回生足
来年はやはり鎮元斎

3：水泳得意　ナスは大嫌い
社のおつむは小学校
クリス相手に頭なでたなら
半殺しだけじゃすませま鮮!!

4：燃えてなくても
「燃えたろ?」でキメる
いおりん人気に京キレた
チームメイトはそろそろ限界
「来年はチーム変えよっか?」

●PN／朝日健太郎（大阪府）

編：個人的には2番が大ヒット。怖い。ちなみに、小パンチではなく弱パンチというのがSNK流（笑）。（片山）

日々の生活に疲れた社の嘆きがここに…

『キャンディ♡キャンディ』を2人で歌っていて思いついた、毎日の生活に疲れた社の歌です。

ハートのチョーカー
気にしないわ
たくましい腹筋だってだって
お気に入り
クリスとシェルミにどつかれ
むかつく赤毛に惨敗
わたしは　わたしは

キャラ♡レター

その男気に惚れた！ いつか一緒に酒飲もう

天野へ。
なにげに使用してる奴少ねえけど、俺は使ってるぜ。だってよ、みんな「殺し合い」してんのに、お前はいつも「喧嘩」だろ？　カッコいいねぇ。
短いようだけどな、いつかエンディングにあったみてーに、一緒に桜の木でも見ながら、酒飲もうや。
それじゃあな、漂…。
P.S. 男の友情って…カッコいいですよね。

●PN／古牛乳当流（奈良県）

編：男の友情。ロマンよねぇ。お酒飲む時は、私も誘ってちょうだいね♡　…別に飲みたいだけじゃないけど。（稲葉）

あなたの笑顔のためなら何だってしてあげられる

親愛なるテリー・ボガード。
私はあなたと同じだけの歴史を重ねてきた。
女としては結構いい歳になってしまったけれど、私が結婚してないのはあなたのせいなんだから！
最近マリーと仲よくて、ショックで髪を切ったりもした。テリーではなくマリーに嫉妬する自分はやっぱり女なんだと思い知った。
あなたの子供なら産みたいわ、私。
でも本当は10歳のあなたと9歳のあなたの弟を、今の私が抱きしめてあげたかった。
あなたたちの母親になりたかった。
テリーが笑顔ですごせるなら、何だってしてあげられると思ってる。
大好きの気持ちをこめて。
孤独だけど、独りぼっちではない君に。

●大野かおりさん（千葉県）

編：子供ができたら、あの人も定職に就いてくれるかしら。でも、そうなったら彼らしくないわよね。苦労してでも一緒に生きたい。…けど本当に大変そうね（笑）。（稲葉）

時代を超えて誇りに思う士道と忠誠に生きる漢

鷲塚慶一郎、かつてこれほどまでに魂を揺さぶられた漢はいただろうか。かたくなまでに己の信念を貫き、どこまでも漢くさい…。「剣一筋で己の生きる道を切り開く」なんていってのけられちまったら、惚れずにはいられねぇ！
鷲塚さんよ、あんたはアナログの権化だ。そして、決して人に媚びねぇ。しっかりと自分の中に『道』を持っていて、そいつを裏切らねぇ。伝わるぜ、士道と忠誠に生きるあんたのほとばしる思いがビシビシと!!
鷲塚慶一郎、あんたの生きざまは「誠」の象徴そのものだ。同じ剣士として、時代を超えて誇りに思う！
（居合道2段、新陰流で日々剣に精進しております。十兵衛と同じ←本当）

●PN／スイマーよ!!隊士（愛知県）

編：いわゆる漢惚れってやつね。男に惚れられる男って、カッコいいわよね♡（稲葉）

強くて美しいあなた…再会できる日はいつ？

愛しいお姉様。会えなくなって、どれくらい時がすぎたのでしょう。美しくて強くて…強すぎたのが罪なの？
再会できる日を楽しみにしています。…ネオポケしかないのかしら（涙）。
シャルロットお姉様へ。

●PN／梓堂紫（山形県）

編：ネオポケならいつでもどこでも会えるけど…。でも、それだけじゃちょっと寂しいかもね。（稲葉）

オープンテラス

女っぽい小次郎が増えてる今日この頃…。何も知らなかった私には、かなり不気味に見えていたさっ。●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）／私もそーです。でもって、ED見る前に読者さんからのおハガキで真実を知ったさ。ちょっとショックだったかも（涙）。（片山）

私はやしろーん♡
1人ぼっちでいると
ちょっぴりせつない
クリスにはむかって
殺されかけたわ
笑って　笑って
笑ってクリスー
笑ってごまかしたらダメ？ね
助けてシェルミー

●PN／緋月&亜龍（熊本県）

編：『やしろーん♡』のあたりに彼の疲れを感じる（笑）。女言葉も微妙にマッチしてるしね（笑）。哀れ、社の運命はいかに。合掌…。（片山）

『餓狼WA』の素直な感想ソング

ゆずの『からっぽ』で、待ちに待った『餓狼伝説WILD AMBITION』をプレイした感想を歌にしてみました。

3Dになると聞いてから
どうなるのかと心配してた
アメコミ風のイラストで
山崎があんなにガラ悪くなってた
かなり昔の学園物の
チンピラみたいに見えるんだよね
だけどどんなにも変わってしまったのは
ちょっとショックだったよ
舞の乳揺れも3Dで
グラフィックできるのかな？
そしてやっとプレイして
舞の乳揺れあった
グラフィッカーの根性に感謝！　山崎も違和感ない
ありがとうSNK！
ビリーは衣装変えをして
2Pもスーツになっていた
たぶんこれは人寄せと知っていたのに
なぜか罠にはまった
まんまと策に引っかかって
どうにも抜けなくなっている
また一歩ハマってく
テリーが強い　ライデンが使える　復活したね
ダウン攻撃がある
かなり使える
タイムスリップなんてしてる
過去に生きる彼がいるから
彼の影がいつも餓狼にはある

●PN／へっぽこマニア（宮城県）

編：きっとみんな思ったであろうことを、替え歌で見事に表現！　ハマってるなら、ギースVSビリーのスーツ対決を楽しむしか（笑）！（片山）

謎だらけのあかりに問う歌！

『HOT LIMIT』の替え歌です。本当にこう思えませんか？

何でだあかり！　お前は確かまんじゅうとお茶がきらいなんだろ？
それなのになぜ勝利デモ中にまんじゅうを食べて　お茶飲むの？
天空でハメられて
ムカついて跳びこんだら
天文の巡りで落とされて
「おまけや～！」いわれて
追加も食らったら
ムショーに腹が立ってくる
最近わかってきた
あかりの五十五霊符
コンピュータ戦じゃ
意味がない
必要ない　役に立たない
教えてあかり！　どうなってるんだ？
六合ドコから出てくるの？
あれってまさか『オウム』じゃないよな？
一条あかりは謎だらけ！

●PN／薙神恭（神奈川県）

編：気持ちが伝わってくる作品です。『HOT LIMIT』大人気だな（笑）。一応決まりなので、歌っている人の名前は書いてね♡（片山）

家事に疲れて逃げ出すリム…!?

元歌は『サザエさん』。時代（？）は少し古いケド、武士道烈伝です♡　もっち、リムの歌♡

姉様私を残して　旅に出た
私は1人で　コタンに留守番
炊事に洗濯に
そうじに風呂たきに～
も～う　やりたくない～
そーだ逃げ出そう～
姉様追いかけコタンを飛び出した
道中食べ物　コンルのかき氷
昨日はいちご味
今日はレモン味
明日は何にしよー
ああ楽しみだアー

●PN／ヒスイカスミ（愛知県）

編：うーん、確かに一人で家事全部やるのって、すごく大変だもんねー（笑）。コンルって食べても減らないのかな…？（片山）



●PN／ヒテマテ（宮城県）
「わらわはユガ様でおじゃりますのよチミ」この言葉をいってるのはなんと頭！　こわ～。



●PN／清州城鎌子（兵庫県）
あかりはん、ピースとはえらいハイカラなもん知ってはりますなー。さすがだね！

愛すべきゲームたち

私の人生を変えたKOFシリーズ

KOFは、私の人生を変えてくれたといっても過言ではありません（笑）。

それまでの私は、格ゲーなんてもっての外で、ゲームといえばRPGしかできないタイプでした。

アクションや格ゲーは反射神経のない私には永遠にできないと決めつけ、弟がやっているのを見ても食指が動かなかった私が変わったのは、去年の冬。弟が買ってきたSS版『KOF'96』を見た時でした。

以前から人気があるらしいことは知っていたのですが、一気に京と庵にハマり、「この2人を使ってみたい」という一念で、技すらろくに出ないへっぽこ状態を一カ月ほど続け、パッドで指の皮をむきつつ、なんとかきちんと技が出るようになるまで3カ月ほどかかりました。初めて対戦で弟に勝った時の、「人間何でもやる気になりゃできるのね！」という感動を今でもよく覚えています。

そのまま夏に向けてスティックを購入して、ゲーセンなんていったこともなかったのに、'98が出るまでに人前で恥ずかしくない程度の腕前になろうと練習をくり返し、あまりうまくはなりませんでしたが、何とか数100円つぎこんでEDが見られる程度にはなりました。

先入観は打破せよ、努力はある程度は報われる。これが、私が学んだことです。簡単なことなのに、今まで気づけませんでした。現在、苦手だった他のジャンルも開拓中です。たくさん楽しいゲームにめぐりあえました。世界の幅が広がった気がします。

私の目を覚まさせてくれた庵と京、そしてKOF。これからもずっと、私の仲の特別な位置を占めると思います。ありがとう。

★PN／草凪せつら（山口県）

編：人生を変える出会いって色々あるけど、KOFとは本当にいい出会い方をしたんだね。私もKOFを知ってから格ゲーやるようになったので、すごく共感持てます（笑）。悩んでないで、とりあえずやってみる。そうしたら道は開けるものです。これからもいい出会いをしてね。（片山）

オープンテラス

新年早々、インフルエンザで高熱を出した。その晩、羅刹色に追いまわされる夢にうなされて目が覚めた。ファンには悪いが、メッチャ怖かったっス。●PN／霜乃あさ（神奈川県）／今年のインフルエンザは恐ろしいですからねー。何せ稲葉さんにもとりつくくらいだから、かなり根性あるとみた。生還できてよかったね。（片山）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

あなたのネオジオハマリ度チェック!!

突然企画…あなたのネオジオ（SNK）ハマリ度をチェック！

～ネオジオ指数～

①SNKのポスターのはってあるゲームショップを発見すると、なぜだかほっとしてしまう。

②新しいゲームショップができると、ネオジオソフトが売っているかどうかチェックしにいく。

③ドリームキャスト発売以前のセガが赤字だったというニュースを聞き「それじゃSNKは…？」と考えてしまった。

④家庭用ハードが壊れた時、自力で治してしまったことがある。

⑤むりやり別売接続ケーブルをラジカセにつないで、ゲームサウンドを録音したことがある。

⑥NFふろくポスターを、のり、セロテープを使わずに常時4枚以上、自室の壁に飾っている。

⑦気がついたら周囲のゲーム仲間が他社のハードにハマってしまい、みんなに置いていかれたことがある。

以上です。①～⑦に当てはまる数が多いほど、ネオジオ（SNK）にハマっていることになります。

ちなみに私は…秘密です。

●PN／くたくた（京都府）

編：確かに突然な企画（笑）。でもいいトコついてますね。私は半分くらいかなー。なんだ、全然ハマってないじゃん…っていうか、これ全部当てはまった人って、ものすごいヘビーユーザーだと思うのですけれど（笑）。

ちなみに、壊れたハードを自分で修理するのはダメですよー。メーカーさんに出せなくなっちゃいますから（笑）。よほどの知識がない限り、機械の中身に触ってはいけません。これお約束ね。（片山）

機械の整備は店員の義務です!!

最近、気にかかることがあります。それは、近頃のゲーセンはレバーやボタンの整備がまったくできていないことです。さらにヒドイのは、故障している台に「故障につき中止」の張り紙がしてあるならまだしも、故障してないお稼働させているゲーセンすらあることです。

ある日、KOFをやろうと、50円を投入し、いざはじめてみたらレバーはきかないわボタンはきかないわで、お話にもならん結果に終わりました。

それでお店の人に「あの～レバーとボタンきかないんですけど…」といったら、「ああ、それ直らんのだわ」とだけいい残して去っていきました。「おい、それだけか？

金を返せとはいわんが、また誰かが知らずに金入れたらどーすんだ？」と思って、その店員を店内中探したけれど見つけられず、その店の管理の悪さに憤りを感じました。

近頃、こういったゲーセンが増えている気がしてなりません。これはユーザーにしてみたら非常に迷惑なことですし「レバーがきかなくて…」なんていいにくいですよ、やっぱり。「コイツ、そういって金返させようとしてるな」なんて思われたくないし…。

どうしたら店の人は分かってくれるんでしょうか？ メンテナンスや管理が義務だということを…。

●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

編：ちゃんとやってる店員さんも多いけど、ダメな人も多いとみんなダメなように思えてきますしね。私も以前座った筐体のボタンが壊れていて、店員さんにいってすぐに対処してもらいましたが、客側が気づいたらいわないと、そのまま気づかれない場合が多いようです。困ったことに…。

いいづらくても、あとからくる人のためだと思って、気づいたら即店員さんにいいましょうね。…いってもダメだ

一味違うの（ナギ談）



注目され、照れてるナギがすごくかわいい！ ちなみにフクロウも種類によっては耳状羽があるとのこと。でも刹那のいうとおり常世のフクロウはすべてこの形だったのかも（笑）。

●PN／且月風鼓（静岡県）

寒い冬限定



そうなのだアスラ、いつまでも人気者でいる秘訣は左足をすーすーさせることなのだ。…ちょっ、ちょっとみなさん、ズボンを破らないで！ あーあー外いっちゃったよ。もう知らんぞ!!

●PN／河月蓮樹（長野県）

Schizo



真吾の荒技で、京いきなりのピンチ!! このままではすべてのパンチが「真吾式」になってしまうではないか。でも血筋で炎が出せるんだからすぐ元に戻るさ！ だから我慢してよ。

●PN／河月蓮樹（長野県）

真田師匠の場合



座布団すべて没収とはかなり厳しい評価。がんばれ、あかりー いつかきっとわかってくれる人が現れるはず。ギャグをとばしたあと、どや？ ってたずねてるのもすごくよかったぞ!!

●PN／ZERO（愛知県）

った場合は、とりあえず怒鳴ってみるとか…。ってこれは私の場合なので、みんなはマネしないでね（笑）。（片山）

相手の否定ではなく正面から競って欲しい

先日、何げなくテレビを見ていたら、私の目に1つのCMが飛びこんできました。一度しか見たことがないのでよく覚えていませんが、確かそれはシブいCMで、多数の若者が次々に出演し、こういうキャッチコピーを連呼していました。

「I'm　not　boy」

…そして、「誰だってboyを捨てる時がくる」…。

それは、SNK期待の新ハード『ネオジオポケットカラー（以下、ネオポケ）』のCMでした。

「I'm　not　boy」…。このキャッチコピーは何を伝えたいのか。少なくとも私には、他社の某携帯ゲームハードを捨てろというメッセージ以外にはどうしても聞こえませんでした（某誌でSNK側は否定していましたが）。

ここで肝心なのは、そもそもCMというのは視聴者が見るものなので、作り手側がどう伝えるかではなく、視聴者側がどう受け止めるかにかかっているはずです。

SNK（作り手）側が「某ハードのことをいっているのではない」といおうと、視聴者側が「そのハードを否定している」と受け止めれば、それがそのCMのメッセージになってしまうのです。

さらにもう1つ。このCMから受ける印象は「某ハードを捨てろ」であって、決して「ネオポケをよろしく」ではなかったのです。私個人はネオポケが素晴らしいハードであることを知っているので、相手を否定などせず、ネオポケのよさをもっとアピールして、正面から競い合って欲しいのです。

ただ相手を否定しても、ネオポケのよさは分かってもらえないと思うのですが…いかがでしょう?

★PN／結城美夜（神奈川県）

編：CMは、受け手がどう感じるかが一番の問題。インパクトは強いけど…うーむ。

否定ではなく肯定の方が見る側もすっきりと気持ちよく、好感も持てるというもの。心に残るCMであることは、間違いないけどね…。（片山）

酔いを予防して楽しみましょう！

3Dゲームは酔う…というみなさんへ。酔うからやらない、じゃなくて、酔うから未然に予防する、ということを考えてみてください。

実は私も3Dには酔う。けれど、3Dゲームが大好きで、バリバリ3Dゲームやってます。極力酔わないようにするために、色々やってるおかげです。

イスは自分の身長にあった高さのものを選ぶ。それが無理なら背筋を伸ばして座り、画面を少し見下ろせるくらいにする。絶対に画面に近づきすぎない。デモ中などの空いた時間に画面から目をそらして目を休ませる…など。これだけで随分酔わなくなります。

3Dゲームという理由だけで敬遠する人は、3Dに酔う人が多いみたいです。確かに酔うのは仕方ない、でも酔いなんて予防できるんです。

これからのゲームには、もっと3Dが使われるようになってくるでしょう。酔うから…なんていってると、いつかは取り残されちゃいますよ。

●PN／二色ひとえ（岩手県）

編：確かに酔いやすいんですよね、3Dって…。かくいう私は、乗り物酔いはしないくせに、なぜか3Dゲームでは酔うんですよ（苦笑）。

でも、予防は大事ですよね。酔うという人は、一度試してみるといいかも♡（片山）



●PN／草庵京花（青森県）
ピチピチエロエロな京を描いてみたという草庵京花さん。確かに男の色気がモンモンしてます（笑）。



●PN／のはらよーこ（山形県）
コンルといっしょに星を飛ばすリムルル。何かをプレゼントされた気分になりますなー。



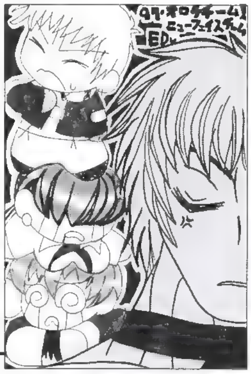
●PN／妹尾美芹（大阪府）
だんご、うまそおっすね。いけね、腹が鳴った。天野さんの遠くを見る目もとってもよいっす。



●PN／幾久志（神奈川県）
「うっしゃ」っと気合いたっぷりのジョー。しかしこの人のマジ顔、久しぶりに見た気がする（笑）。



●PN／二色ひとえ（岩手県）
アスラの手にも、小さな操り人形が持たれているのがいいねぇ！　このおもちゃ、欲しいッス。



●PN／高見かおり（東京都）
オロチさんにしかられたのでしょうか？　皆さん、ツラそうだ。涙なんかも流してるし。



●PN／大山高嶺（京都府）
松といい湖といいすごく風情のあるイラストですなー。雪の遠くを見る目もシブイ!!



●PN／やさぐれジョージ（山形県）
こりゃまたナイスバディの舞ちゃんですなー。KOFの文字のまわりにかざられた花もナイス！

オープンテラス

だまされるなみんな！　確かにつぐみは女子高生だが、現在は25歳前後だ！●PN／桐生悠樹（京都府）／うわぁ！　それは公然の秘密だったのに！！　…つーか、みんな若返ってしまってちとショック。餓狼だけは一緒に歳とってくれると思ってたのになー。ちぇ。（片山）

3月号は「超」編集後記」がなかった。…まさか某女王様大暴走で、編集部壊滅したとか？●PN／河橋御琴（福島県）／単純に告知が入っただけなんですけどねー。編集部は無事ですが、某女王様はいまだにインフルエンザの後遺症で壊れ気味。…はっ、殺気が…。（片山）

ゲーム用語辞典【め〜や】

【め】（メ）

メイプルブルー：ネオジオポケットがカラーになるにあたって消えてしまった色。楓ファンならまずこの色を買い求めるだろうに、SNKさんも分かってないなぁ。ちなみに日本語訳は「青い楓」。
●PN／大山高嶺（京都府）

めくり：相手をジャンプして飛び越え攻撃し、ガード方向を変える上級テクニック。NFでは裏まわりのこと。一般の人にはまず伝わらない格ゲー用語。
●PN／コリコリ（埼玉県）

目覚まし時計【めざましどけい】：「目覚めはよくないと思いますけど…」by京・庵ボイス目覚まし時計についてのSNKのコメント。それでいいんか。
★PN／野田紀和（埼玉県）

メタルスラッグ：跳んだりしゃがんだりできる、正規軍最強戦車。ちなみにちゃんと訳すと金属のナメクジであり鉄のナメクジではない。あと、副作用として降りた人間は数秒間無敵になれる。
●PN／ルイーズ（京都府）

目ツブシ【めつぶし】：山崎の特殊技の一つ。相手の体のどこに当てても、技名は目ツブシ。
●PN／真星紅零斗丸（福岡県）

メモリーカード：アーケード筐体と家庭用、どちらでも使える画期的な記憶用カード。5年ほど前までは山ほどあって一枚千円だったが、今では貴重品で新品は皆無。ちなみに初期型と後期型がある。
●PN／タカシ・覇我亜怒（神奈川県）

めろんちゃん：ネオポケの広告には「ちょっぴり不思議」とあるが、ちょっぴりどころかかなり不思議である。
●PN／魔法使わNai（神奈川県）

【も】（モ）

もず落とし【もずおとし】：どこぞのアメリカン忍者にも、そいつの連れてる犬にさえも習得できる、伊賀忍群が頭領の必殺技。
●PN／ヒロキチ（石川県）

モヒカン：ヘビィ・D！の髪形。投げ飛ばしてくるかどうかは不明。
●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

守矢【もりや】：御名方守矢のこと。他の『月華』キャラにまぎれて違和感ないが、あの時代に赤毛。余談だが、最近私は無意識のうちに「モリャー」と発音していることが判明。
●PN／河村無主（岐阜県）

八角泰山【もろずみたいざん】：水をかけてもパンダにはならない。ハッカクとも読まない。という、実に芸のないポリサムの新キャラ。

【や】（ヤ）

●PN／HiR，T（東京都）

モンスター前塚【もんすたーまえつか】：ナルシスト、酒飲み、通り魔、人斬りというすごい役を演じきる演技派。なぜKOFに「モンスター前塚チーム」がいまだかつて一度も出ていないのか。
●PN／フェンリル（兵庫県）

八神庵【やがみいおり】：最大の特徴は、狂暴で邪悪、残忍であるわりに、あだ名が可愛いこと。
●PN／名称未定一号（宮城県）

八神、社、山崎【やがみ、やしろ、やまざき】：KOFを代表する怖い人たち。しかし本当に怖いのは、このような人種を見ると目が光る韓国人だ。
●PN／神風（岐阜県）

や行のゲーム【やぎょうのげーむ】：前回の当コーナーの指摘から1年。いまだに登場しないのは、誰かの陰謀か。
●佐伯渡さん（長崎県）

八尺瓊勾玉【やさかにのまがたま】：皇室に伝えられる三種の神器の一つ。形はカシューナッツ（by三省堂の国語辞典）。
●PN／神薙&渚弥（長野県）

八十枉津日太刀【やそまがつひのたち】：月華の新キャラ、刹那の持っている刀の名前。ふりがなふっていないと読めそうにない。覚えるのに3日



●PN／松霧はばな（宮城県）
チャムチャムを苦手だけど愛してるという松霧さん。あなたはもう一生チャムチャムのト・リ・コ。



●PN／サイトウパ（埼玉県）
たしかに愛を感じるイラストですなー。あっ、部屋のすみっこで覇王丸がいじけてる（笑）。



●PN／昴なつめ（大阪府）
なんかこの2人、今風のカップルって感じっすね。若いって本当に素晴らしいことっすね!!



●PN／水島二等兵（北海道）
木の上で春の陽射しを体いっぱいに受ける！ ハー、いいなー。気持ちよさそうだなー。



●PN／うぐいす太郎（兵庫県）
すっ、すげえ！ 刹那が笑い泣きしてる!! ナギもいっしょに泣いてるのがとてもよいです。



●PN／霊屋無月（兵庫県）
猫になった京と庵。庵のめちゃくちゃ困った表情がイイ！ 耳もしっかりたれてるし（笑）。

はかかるだろう。

●PN／無銘（長崎県）
やったぁグー!!：いわずとも知れた麻宮アテナの勝利ゼリフ。人によっては「殺ったぁグー!!」になるところが現実的かつ現代的か。

●PN／薙神恭（神奈川県）
矢吹真吾【やぶきしんご】：不燃人物。彼がもし炎を出したなら、おそらくそれは怪奇現象の一つ、人体発火現象なのだろう。

●PN／矢吹真子（神奈川県）
矢吹真悟【やぶきしんご】：何げに多い誤植、っていうか認識ミス。しかし、まったく気づかれないことが多い。特に某誌のアンソロジー。

●PN／木崎絵理花とC、S（大阪府）
山ごもり【やまごもり】：大門が新しい技の開発のためにおこなう年中行事。なお、この時に彼の柔道らしさが年々失われていく模様。

●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）
山崎薫【やまざきかおる】：地球連合宇宙軍対地球外生命体防衛隊第2次攻撃部隊所属。少尉。緑色の目と髪を持つ日本人。

●PN／桐生悠樹（京都府）
山崎直美【やまざきなおみ】：山崎薫のお姉様。ファンの声援を受けて、非プレイキャラからプレイヤーキャラに昇格。しかし使用頻度は低い（涙）。

●PN／薫衣草（東京都）
山崎竜二【やまざきりゅうじ】：職も収入もしっかりあるといえば、かなりまともな人のように聞こえる。

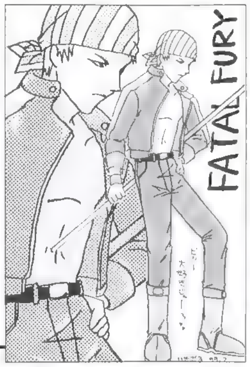
●PN／神崎涼（福井県）
山田十兵衛【やまだじゅうべえ】：気弾や竜巻などをせんべいで消すことのできる不思議な老人。

●PN／YUTT（滋賀県）
闇のブローカー【やみのぶろーかー】：山崎竜二の職業。別に暗いところで仕事をしているわけではない。

●PN／ビリー犬（大分県）



●PN／天野宇宙（埼玉県）
糸を歯でかみ切るなんて、ほんとに一人の生活に慣れちゃったんすね。嬉しいやら悲しいやら（笑）。



●PN／伊勢崎裕（千葉県）
笑える勝ちポーズもひっくるめてビリーが大好きという伊勢崎裕さん。それが本当の愛なのだ！



●PN／羅流紅蒼月（茨城県）
雪の結晶に囲まれて、氷のかけらを出すリムルル！　少しだけほほえんでるのがイイ!!



●PN／周則さくらこ（愛知県）
背中合わせになっている覚醒前の楓と覚醒楓。覚醒前の楓が、さりげなく上を見てる様子がよい！

オープンテラス

『月華』に出てくる暁武蔵の勝利デモのセリフ、「成仏しろや」。そりゃあんたにいうセリフだ』●PN／7963（神奈川県）／君にいわれても困るよっていう、典型的なタイプですなぁ。死人はおとなしく死んでなさい。（片山）

よろず質問＆要望コーナー

反町は山崎がいくつの時に、どのようにして死んだのですか？
●PN／海老原ヒスイ（滋賀県）

山崎が20歳の頃、組織同士の抗争が起こったようで、すごい数の犠牲者が出ることと抗争の長期化を予測したボスが反町一人に原因をおしつけ、相手の組織に身柄を引き渡すことで和解するという取引をかわしたのです。このできごとで、山崎はキレてしまいます。本当の兄のように慕っていた反町の死によって、彼の狂気は暴走しはじめたようです。（SNK宣伝課）

覚醒前と覚醒後では、楓のきらいなものは異なるのですか？
●PN／鈴木梅子（秋田県）

覚醒前…きらいなものはありません。覚醒後…暑苦しいもの。
以上、きらいなものは異なるのではなく、覚醒後にきらいなものができてしまうのです。（SNK宣伝課）

どういういきさつで、お静は覇王丸の許嫁になったのですか？
●PN／イトコンドリア（福岡県）

それぞれの両親によって縁談は決定されていたのですが、剣術にしか興味のない覇王丸は彼女に目もくれず、お静も乱暴者にしか見えない覇王丸をきらっていました。しかし、覇王丸の中にかくれている優しさと知性をかいま見て、お静は覇王丸に惹かれていきます。覇王丸も男ですから、そんなお静の純真な思いに心が動いたようです。（SNK宣伝課）

『月華2』のあかりが勝利デモ中に食べているのはまんじゅうですか？　飲んでいるのはお茶ですか？　教えてください。
●PN／薙神恭（神奈川県）

よく分かりましたねぇ～、ズバリ、その通りです。（SNK宣伝課）

ラルフとクラークに奥さんや彼女はいるのですか？　何かとレオナとうわさになってる2人ですが…
●PN／山崎Rマリ（栃木県）

どうなんでしょう？　なにせ彼らは傭兵なので、奥さんや彼女に限らず、家族構成・経歴などはすべてが謎なんです。ですから、まったく不明ですね。
レオナのことも「同僚」ととらえていると思いますよ。（SNK宣伝課）

ハガキをたくさん書いた時に使う封筒の中には、プレゼント（アンケート）ハガキも一緒に入れてしまっていいのですか？
●PN／綾小路くりす（茨城県）

もちろんOKです。封筒の中にプレゼントハガキと、たくさん投稿ハガキを入れて送ってくださいね!!　ただし、複数のコーナー宛にまとめて送る場合は、必ず封筒にすべてのコーナー名を書くようにしてください。（NF編集部）

Eメールでの投稿は受けつけていないのでしょうか？
●PN／烈海王（鳥取県）

現在、前向きに検討中ですので、もう少し待ってくださいね！
NF次号予告や通信販売をお知らせするホームページも、現在検討中です!!　何か決まり次第、報告するのでよろしくね。（NF編集部）

刹那とは短い時間のことだから、3分たつと地獄門に帰るとみた。●渡辺裕二さん（愛知県）／カラータイマー内臓で、リミット30秒前に体の一部が赤くなり、奥義使用可能になります。…もしかして若い人にはついてこれないネタなのか…？（片山）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

真吾推奨!? 進め親知らず!!

『KOF'98』で、真吾の百壱式・朧車 未完成の台詞が何度聞いても「いけっ、進めっ、親知らず」にしか聞こえません。意味不明だけど…。

そして私の弟は、ちづるちゃんの「これが見切れて！」が「女神転生！」と聞こえるらしい。姉弟そろって耳鼻科いきか!?

★PN／紫竜河（茨城県）

編：なぜに親知らず!? あれって痛いから、進まれても困るよね（笑）。空耳度は80点ってところです。（片山）

李烈火は肉まんが好き？

『月華2』で、李烈火の乱舞奥義を発動させた時「肉まん!!」と聞こえます。知人も聞こえたそうです。おかげで李烈火のイメージのシンボルアイテムが肉まんに…。

●岡田信博さん（埼玉県）

編：拳崇じゃあるまいし、中国の方って実は肉まん好きな人多いのかな（笑）。しかし、シンボルアイテムが肉まんってのは…怒られそう。空耳度は79点を進呈っす！（片山）

裏クリスはサラリーマンか!?

『KOF'98』の炎のさだめのクリスの勝ち台詞が「さぁ見てごらん、会社の仕事だよ」っていってます。裏クリスってサラリーマン？ってゆーか会社ってどこ？

●PN／生駒神徒（沖縄県）

編：見てごらんっていわれても、会社の仕事なんて見たくないなぁ（笑）。つーか、そんなこといってません（笑）。空耳度は73点。（片山）

不良機体を選べ！っていわれても…

『ブレイジングスター』の自機選択画面でのボイスが、「セレクト不良マシーン」と聞こえちゃうんですよ！ 不良のやつなんか使いたくネっす!!

●PN／迷彩バカ（栃木県）

編：一定確率で弾が出ないとか（笑）。そんなマシン選んだ日には泣きたくなるわな。空耳度は83点にゃ〜。（片山）

おつりはいらないナイスガイ庵!?

『KOF'97』の庵の八酒杯のボイスが「おつりはいらんぞっ!!」と聞こえてしまうんです。ずっとそう思いこんで、なんのこっちゃと思ってました。その後、姉とプレイしている時に空耳だと分かりました。でも、私には今でもそう聞こえるんです。何なのでしょう？

●PN／ブー（東京都）

編：何なのでしょうと聞かれましても…（笑）。おつりはいらないなんて、男らしいなあ。空耳度は71点！（片山）

バイト先のアピール？ ラーメン屋アンディ

『KOF'96』ぐらいまで、アンディの斬影拳が、「来々軒」と聞こえていました。もしかして、アンディはラーメン屋さんでバイトしてるんですか？ そして、全国でバイト先をアピールしているのでは…。

というか、真剣に来々軒と思っていた3年間はどうしてくれよう…。

●PN／羽柴つかさ（広島県）

編：というか、その前に疑問を持たなかったのね（笑）。くじけず強く生きるように！ 空耳度は85点です。（片山）

敵はみな無礼者!? 高貴な人・刹那

刹那の無銘（壱）のボイス「消えろおォッ!!」ですが、初めて聞いた友達は「無礼者ォッ!!」と聞こえたらしく、刹那の服装もあいまって「高貴な人なんだね」と感想を述べた。どーだかね…。

●PN／スガリュー（東京都）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

4 APR

キングへ

Happy Birthday！ 今年も強くりりしく美しく、弟思いでいてくださいね。それでは夏にお会いしましょう!!

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

マチュアへ

誕生日おめでとう!! 「まだーつ年をとるのよ!? どこがおめでたいのよ」と怒られるかもしれないけど（笑）、とにかくおめでとうございます!!

●PN／麻宮理夜（東京都）

ねーさん！ おめでと〜。「年いってる」とかいわれても（泣）、あなたはまだまださっ！ キケンな美貌が美しいでふ♡ はっぴーばーすでー♡

●PN／葵花麗月（愛知県）

愛しのキング&マチュア姉様方♡

お誕生日おめでとうございます。僕は一目あなた方を見た時から、ずっと犬になってまいりました。これからもキング様はもっとダンディーに、マチュア様はもっと色っぽく活躍してください。これからもずっと僕はあなた方を愛し続けます。

●PN／RUN（熊本県）

矢吹真吾くんへ

真吾!! お誕生日おめでとう!! 私は真吾に出会うことができて、本当に嬉しいよ!! 君がバーニング真吾でいる限り、ずうっと応援しているからネ!!

●PN／鈴鳴桃香（群馬県）

HAPPY BIRTHDAY真吾。草薙さんにパシらされながらも、一生懸命修行にはげむあなたが大好きです。心からお祝いします。これからもガンバレ！ そしてKOF'99は優勝だ！

●PN／氷雨あられ（青森県）

ハッピーバースディ真吾♡ 何歳になっても元気で可愛くて頑張り屋さんな真吾でいてね。私はそんな真吾が大好きだから。

●PN／矢吹真子（神奈川県）

生まれた月と星座と出身地と怪談と命と牛乳と炎を出したいところと人間であるところが私と同じ真吾くん。あなたの誕生日の前日が私の誕生日！ 一緒におめでとうしようね♡ 愛してるよ真吾くん。元気な君が好き♡

●PN／猫神りお（東京都）



●PN／桃路ビオス（石川県）

●PN／周則さくらこ（愛知県）





●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

※4月生まれのおもなキャラ：1日タムタム、8日キング、マチュア、矢吹真吾、14日天野漂、タン・フー・ルー、27日鎮元斎

編：「貴様と闘ったおかげで服が汚れてしまった…」とか。空耳度は75点じゃ！（片山）

ロマネはいいけれど流れ橋って一体…？

ハイデルンVSルガールの登場デモの「しょせん貴様は流れ星、落ちるさだめにあったのだ」を、完璧に「しょせん貴様は流れ橋、落ちるさだめにあったのだ」と覚えていた友人Kは、自信を持って私にそれを口まねしてくれた。洪水か!?

●PN／琥珀（熊本県）

編：星と橋って耳にすると似てるけど、橋だと全然カッコよくないにゃ（笑）。空耳度は79点を進呈〜。（片山）

空耳Q&A

PS版の『月華』で初めてまともに小次郎の声を聞いたんだけど、はじめにいってる言葉、あれ「南無八幡大菩薩、真田小次郎、いざ参る」ですよね！

弟は「ゼロマンタイ組長、真田小次郎、いざ参る」っていうけど、組長って絶対ちがう〜う。ワシヅカさんも同じこといってるでしょ!? アレ本当は何ていってるんだぁ！

●PN／七枷ヒカル（愛媛県）

編：ブッブー。どちらも不正解でーす。残念！

なにゆえにそう聞こえるのかは謎ですが（笑）、正解は「零番隊組長、真田小次郎、いざ参る」といっているのです。新撰組では『隊長』ではなく『組長』というのが正しいんですね。勉強になりますねえ（そうか?）。

しかし、すんなりと「南無八幡大菩薩」っていうのが出てくるっていうのは、なかなかスゴイですな。でも、菩薩なカンジの小次郎さんって一体…（笑）？（片山）



●PN／餓死丸（新潟県）
ぎゃー、恐ろしいー。夢に出そうなイラストですなー。この人、血をなめてますよ！



●PN／ナス・ブライアン（栃木県）
キングさん、ラッパ飲みとはまた豪快ですなー。あーあー、壁にもたれかかっちゃって。飲みすぎ！



●PN／ねねむらむね（大阪府）
大人気のあかりちゃん。ギャグっぽいイラストもいいけど、こういうかわいいのもナイス！



●PN／樹原カズキ（北海道）
確かにバイス一人のイラストって少ない気がする。だけどファンの方はかなり多いっすよ!!

4月8日生まれ、おめでとう

真吾ちゃん、キングさん、マチュア様、お誕生日おめでとう。ついでに僕も4月8日生まれだー。

●PN／真星紅零斗丸（福岡県）

鎮元斎へ

おじいちゃん、お誕生日おめでとうです〜！ いくつになっても、ずーっと現役で頑張ってね（笑）!!

●PN／結城里和（栃木県）

4月27日おめでとう。誕生日一緒ー！

●PN／楓秋イオ（福島県）

天野のダンナへ♡

お誕生日おめでとうございます。軟派な中にキラリと光る、あなたの男気がたまりません。あまり女性を泣かせぬよう♡

●PN／ZERO（愛知県）

兄貴ィ！ 誕生日めでてぇな!! 誕生日祝いに、一緒に桜でもめでながら酒飲もうや。あんたらしく、風流にいきたいね。

●PN／蓮桐魁（長野県）

タムタムへ

お誕生日おめでとう!! いつまでも妹思いの優しいお兄ちゃんでいてね♡ また会える日を待ってまーす！

●PN／藤堂雪花（京都府）

●PN／綾原ユチ（京都府）





●PN／闇月由羽（神奈川県）

クッサー1号機



お…お肉が腐ったような…。たしかにそのとおりだけど、こりゃちょっとかわいそう。骸だってちゃんと生きてるんだから。いやっ、生きてないのか!! じゃっ、しかたないか（笑）。

●PN／谷川あざみ（愛知県）

レッツミュージックゥ



この曲を知ってるなんて、さすがハイデルン。しかもこの状況で歌うとはしぶいことしてくれます。だめだよーバイス、理解してあげなきゃ！ 世界のオヤジに愛の手を!!

●PN／葵花麗月（愛知県）

オープンテラス

3月号ポスター、アンディの額に「デコ助」と書いたのは、私の他にもいる…と信じたい。●PN／二色ひとえ（岩手県）／そのような輩には、編集部の脇田女王様が刺客を放つとみた。とりあえず、夜道には気をつけよう。（片山）

オープンテラス

KOFをキャラしか知らんかった頃、京と庵は手を組んで仲よくラスボスを倒すと本気で信じていたのは、何を隠そうこの私。●PN／海月彼方（京都府）／んでもって、EDではさわやかに笑いあって「お互いに腕をみがいて、また対戦しようなっ！」とかさわやかにいいあうのだと、NF入社一週間前まで本気で信じていたのは、何を隠そうこの私。いや、マジで。（片山）

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

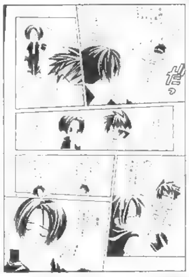
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

READY?

●KOF半オールキャラギャグ本です♡　ほのぼのした雰囲気で、とても可愛らしいです。老弱男女、KOF好きの方みんなにオススメ！／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒193-0943　東京都八王子市寺田町432-129-501　中田歩美（発行：天羅万象）

LOOP





●刹那のシリアス話が中心の月華2本。刹那と楓と嘉神をめぐる、ちょっと哀しいお話です。刹那を好きな方にオススメします。／B5／オフ／28P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒207-0031　東京都東大和市奈良橋2-612　石井みちる（発行：黒須必殺屋）

激烈ワンダフル




●真吾のギャグマンガ再録本！　4P書き下ろしアリ。真吾に巻きこまれる庵がちょっと哀れかも（笑）。／B5／オフ／72P／900円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒272-0033　千葉県市川市市川南3-14-11　市川パークハウスA517　土屋方NF係（発行：黒豆チーターズ）

絶対最強超無敵





●KOFの龍虎チーム、ギャグ本です！　最初から最後まで極限流づくし。極限流が好きな人なら、絶対買い!!／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋180円切手＋宛名シール／〒004-0041　北海道札幌市厚別区大谷地東5-9-15　コーポ高田A101　牧野明子（発行：りゅがろ）

暴れん坊将軍2





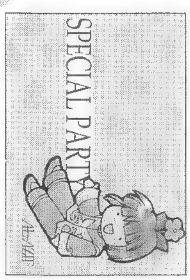
●月華2ギャグ本！　楓とあかりネタが多いですが、ほぼオールキャラ出演してます。変なギャグが好きな人向けです（本人談）。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒442-0031　愛知県豊川市豊川西町76-102　原有里（発行：ブラックマン）

Keep the Faith!




●拳崇♡アテナ本。オリジナル設定のサイコソルジャーのシリアスとギャグ＆小説です。男らしい拳崇が好きな人に。／B5／オフ／120P／1200円無記名小為替＋390円切手＋宛名シール／〒463-0001　愛知県名古屋市守山区上志段味羽根前594-4　川本りか（発行：Breakfast）

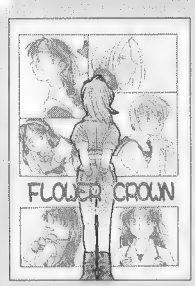
SPECIAL PARTY





●秦兄弟本！　ころころほわほわの丸っこい崇秀に愛をこめているとのことです♡　可愛らしくてほんわかした秦兄弟がイイ！／A5／オフ／44P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒711-0907　岡山県倉敷市児島上の町1-12-41　藤井恵美（発行：AL AZIF）

FLOWER CROWN





●京♡ユキ、ラルフ♡レオナがメインの、KOF男女カップル本（本人談）。マンガ＆小説で読みごたえアリ。ほのぼのでいい感じです♡／B5／オフ／68P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒444-0813　愛知県岡崎市羽根町北ノ郷8-3　伴理香（発行：プリンちゃん）

花泥棒

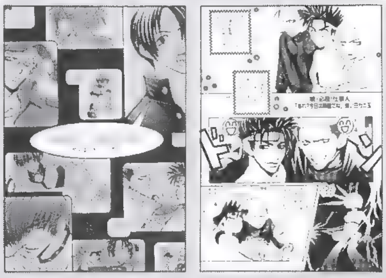



●覚醒楓×楓本。ほのぼのとしたお話で、雰囲気がすごくいい感じです♡　楓（両方）好きな方にオススメ。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒078-8382　北海道旭川市西神楽2線5号32-3　加納綾（発行：魔法屋SUNSHINE）

オープンテラス

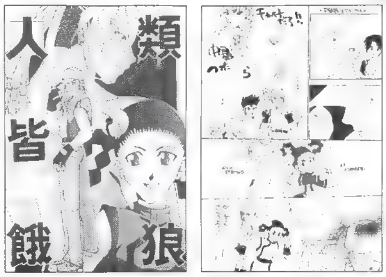
『月華2』タイムアタックで、嘉神で時間食ったあげく、「時間の無駄だ…」と挑発された。いつもの100倍くやしかった。★PN／結城美夜（神奈川県）／とりあえず「無駄使いさせてんのはてめーだろうがあぁっ!!」とわめいておこう。…いや、別に意味はないっすけど（滅）。（片山）

ダイエット・ヘプシ



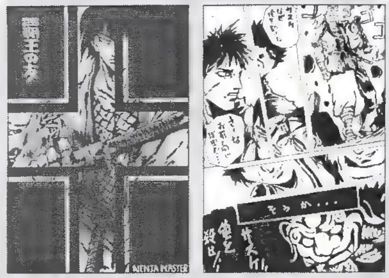
●KOF'98のオールキャラギャグ本です！　KOFキャラが好きな方なら、誰でも楽しめます！　マンガづくしで読みごたえもばっちり!!／B５／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒190-0003　東京都立川市栄町６-12-２　高梨三恵（発行：JOCK）

人類皆餓狼



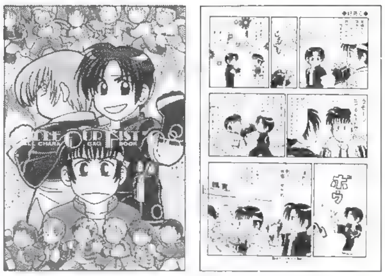
●RB２本！　ほぼオールキャラ出演してます♡　テリーが少し多めです。ちょっとほのぼの系で、餓狼好きな人なら誰でも楽しめます！／B５／オフ／28P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒521-1205　滋賀県神崎郡能登川町躰光寺462-３　委岡幸恵（発行：LAMP）

覇王の友



●ニンマス本！　世界観がしっかりしていて、かなり濃いです（笑）。ADKスタッフのコメントもアリ！／B５／オフ／64P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒363-0016　埼玉県桶川市寿２-16-10　クレタケ荘１F-12　横尾公敏（発行：筆屋筆男）

KINDLE OUR FIST'98



●KOF'98のオールキャラギャグ本！　KOF'98が好きな人なら、誰でも楽しめる内容です♡　／B５／オフ／48P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒496-0902　愛知県海部郡佐屋町須依砂山79-８　三賀森方　鍋島波多美（発行：新宿ザウルス）

Love me, I love you



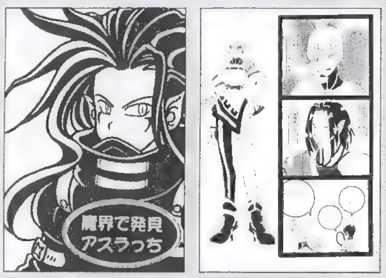
●庵メイン（庵×京）のシリアスストーリー。社も出てます。甘くない２人が好きな方にオススメ。静かで切ない雰囲気がいい感じです。／B５／オフ／72P／800円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール／〒386-0152　長野県上田市大屋622　矢羽しずか（発行：朝ごはんたべた？）

やつらが来る!!３



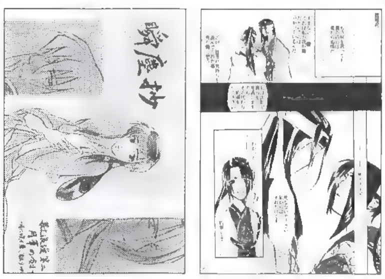
●テリー、リョウ、ロバートのエディットチーム本！　最初から最後まで、この３人が元気に暴れまわってます。読みごたえもバッチリ！／A５／オフ／60P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒164-0001　東京都中野区中野６-３-15　越智和代（発行：迷犬パピィ）

魔界で発見アスラっち



●アスラ斬魔伝のギャグ本です！　１Pギャグづくしで、反面のアスラのネタが多いです♡　少しアダルトちっくかも（笑）。／B５／オフ／20P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒994-0048　山形県天童市交り江１-４-２　曽我こずえ（発行：ベラルーシ）

瞬塵抄



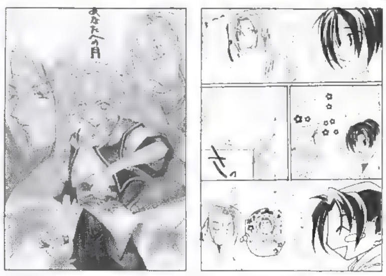
●月華２本。鷲塚＆小次郎、刹那＆響のシリアス２本がメインです。特に、小次郎（香織）＆響が好きな人にオススメ！／A５／コピー／24P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒848-0041　佐賀県伊万里市新天町649　松尾舞（発行：Curius Objet）

BEAT OUT!!



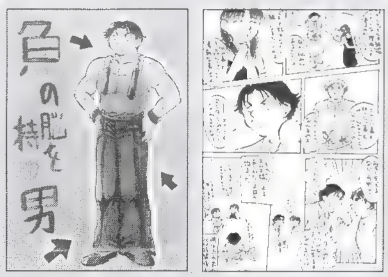
●ニューフェイスチーム本！　３人が好きな方にぜひ読んでいただきたいとのことです!!　仲のいい３人が好きな方にオススメ♡／B５／オフ／36P／600円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒156-0052　東京都世田谷区経堂１-31-15　石塚妙美（発行：むせ狂う乙女）

あなたへの月



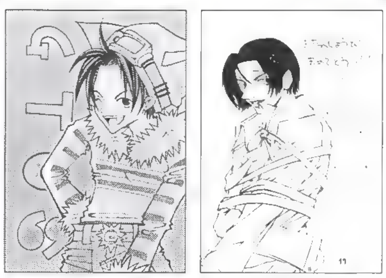
●月華ギャグ本！　ほぼオールキャラ登場♡　かわいそうで情けない守矢が許せる方に読んでいただきたいとのことです。／B５／コピー／24P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒673-1456　兵庫県加東郡社町窪田80　神崎江美子（発行：HEAD STINGER）

魚の脳を持つ男



●ホンフゥ♡ブレンダのラブコメちっくなギャグ本です！この２人が好きな方にオススメ。キム夫婦もいっぱい出ています。／B５／コピー／24P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒959-1326　新潟県加茂市青海町１-11-10　佐藤梨恵（発行：ストレッチマン）

GTO69



●KOFオールギャグ本！　京バースデイ本のはずが、庵と真吾が出ばってしまったとのこと。この３人が少し多めです！／A４／コピー／20P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒321-0952　栃木県宇都宮市泉が丘２-１-２　小野ユキ（発行：LOVE SHOCK）

'98年度のKOFでは、何げに自分で効果音をいう者が多い。●PN/こねこね庵（岐阜県）/SEを作る人に少しでも楽させてあげようという、キャラクターの優しい心使いなのだ。…んなわけねーか。つーか、幼児退行だったらやだなあ。（片山）

文通&募集コーナー

●KOF、月華、サムスピが大好きな方、私と文通&イラ交してくださいい!! KOFでは、紅丸、シェルミー、月華では、刹那、あかり、楓、サムスピでは、ガルフォード、ナコルルが好きな方。もちろん他のキャラでもOKです!! 年齢性別不問。80円切手不要。よろしくお願いします。14歳・女。〒834-1102 福岡県八女郡上陽町大字北川内柴尾399-5 柴尾久美子

●3度のメシより庵が好きで、庵オンリーという方!! ぜひぜひ文通してください!! 年齢性別不問!! 返事120%です。13歳・女。〒733-0033 広島県広島市西区観音本町2丁目5-12 湯川文子

●小説のイラスト（挿絵）を書いてくださる方&文通、イラ交してくださる方募集! 現在書いている物は餓狼、月華、KOFが主です。その他のものもぼちぼち書いてます。どれでも（全部でも）よいので、イラストを描いてもよいという心優しい方ご連絡ください（やおいOKの方だと助かります）! 詳しくは手紙でご説明させていただきます。文通&イラ交（絵はへたです）の方は年齢性別不問です。庵、ビリー、山崎、ギース、社、紫鏡などのちょっとイカシた（イカレた?）お兄さん、おじさんなどの好きな方。私は、バイスやマチュアも好きだけどシェルミー、舞、マリーなどの色っぽいけど可愛いお姉さん♡という方。真吾、クリス、リリィ、あかりが好きだという方、大募集してます! 友達になってください! できれば初回のみ80円切手同封でよろしくお願いします。20歳・女。〒982-0825 宮城県仙台市太白区西の平1-20-38 阿部昌恵



KOFコスプレイヤー求む!!

コスプレ写真交換、一緒にコスプレしてくれるKOF FANの方、超募集! 初回のみ80円切手同封でLetterください♡

斎藤沙織 16歳・女

〒418-0047
静岡県富士市青木339

●格ゲー歴1ヵ月、しかもKOFしかやったことのない私に、KOF'98のコト色々教えてくれる人をさがしてます。山崎ファンの方なら年齢性別は一切問いません。一緒に山崎サマの話で盛りあがりましょう! 切手不要です。16歳・女。〒529-0102 滋賀県東浅井郡虎姫町月ケ瀬264 山路由紀子

●KOF大好きで、庵大好き人間で受験なんざ知るかー!! って人はぜひこの私と文通しよう♡ オロチ衆やレオナ、真吾が好きだとなお嬉しい。イラ交なんかしていただけたら喜びのあまり死ぬかもしれません。初回のみ80円切手同封でお願いします。返事120%♡ 年齢性別不問。14歳・女。〒956-0025 新潟県新津市古田1-22-10 高橋香奈

●会員募集。コスプレサークル「Fahrenheit」では会員様を募集しております。「コスプレ友達が少ない」「やりたいけどどうやっていいかわからない」というそこのあなた!! 北は北海道から南は沖縄まで会員さんはいます。遠いから…なんて思わずお手紙ください。80円切手同封でお願いします。〒273-0865 千葉県船橋市夏見2-5-6-803 西澤直美

●KOFが好きで、特に庵ファンの方、文通しませんか? 性別は問いませんが、年上の方だと嬉しいです。近くの方で、格ゲーのへたな私の師匠になってくださる方も募集。まずは初回のみ80円切手同封でお手紙ください。同人グッズ使用&ペーパー同封歓迎します。18歳・女。〒743-0007 山口県光市室積4丁目2-16 木村真紗

●月華が大好き!! というそこのあなた! 私とお友達になってください。年齢性別不問。月華（特に小次郎さん）が好きな方なら誰でもOKです。近くの方ならさらにグッドです! あと、私に格ゲー教えてください。初回のみ80円切手同封で。お手紙待ってます。14歳・女。〒323-0002 栃木県小山市大字羽川834-2 嶋田夏美

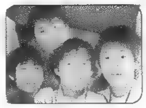
●オロチチームだ〜い好きという人、お友達になってください。また、イラストがへたなので教えてくださる方、もしくは私と同じくイラストに自信のない方、手紙ください。初回のみネオプリ&イラストを必ず同封のうえ送ってください♡ 返事は絶対書きます!! 12歳・女。〒333-0855 埼玉県川口市芝西1-26-8 トーリツシャトー301 山崎友里恵

●イラスト募集!! KOFの社×庵イラストがどうしても欲しいのでよろしくお願いします!! 社×庵でなくても以下のキャラで庵受っぽいイラストならOKです。京、暴走庵、オロチ社、真吾、ビリー、オロチならよいです。カラー、モノクロ、ウマイ、ヘタ問いません。じゃんじゃんく送ってください! 文通相手&友達も募集してます。狂った方でも誰でもイイです。13歳・女。〒370-0426 群馬県新田郡尾島町世良田3-88-9 毛呂恵美子

●サムスピアンケート回答者さん募集!! とにかくサムスピ大好きさん、どなたでもOKです。ご協力お願いします。80円切手と宛名シール同封のうえ、5月30日までによろしく!! 〒807-0001 福岡県遠賀郡水巻町猪熊8-7-26 武富方「玉露工房」係

●庵、クリス、真吾、オロチ（暴走とオロチバージョン含めて）が好きだという方、私と文通しませんか? 年齢性別不問、80円切手不要、返事確実です!! ネオプリorペーパー同封だと嬉しいです。KOFにくわしい方々、よろしくお願いします。13歳・女。〒989-6143 宮城県古川市中里5-8-20 佐々木千秋

●将来、漫画家になりたい人、『オリジナルカクテル』というサークルに入って一緒にがんばってみませんか? まだできたばかりの弱小サークルで、同人誌中心のサークルです。ジャンルオールOK! 初心者で本を作ってみたい人、一緒にサークルを発展させていきましょう。年齢性別不問。都内の方大歓迎。80円切手とネオプリと、自分の描いた好きな絵を同封のうえお願いします。〒110-0016 東京都台東区台東3-41-6 福永正芳



文通相手募集!!

KOF大好きな方、文通しましょう。ネオプリ同封で県内の方。女の子だとうれしいです。

三河鷹司（中央下） 11歳・男

〒685-0011
島根県隠岐郡西郷町栄町821

●KOFの庵、クリス、アテナ、キングが好きな方、文通（イラ交も）しませんか? この中に好きなキャラがいなくてもOKです。性別、年齢は問いません。末長く文通してくれるとうれしいです（初回のみ80円切手同封で）。14歳・女。〒471-0868 愛知県豊田市神田町1-1-7 神田センタービル401 須賀まこ

●サークルを作りました! 名前は『龍星群』で会員を大募集しております。ゲーム、アニメ（少ない…）をやっています。ネオジオゲームでは、メタスラ、KOF、マジドロです。興味をもたれた方は80円切手同封でお願いします。〒578-0947 大阪府東大阪市西岩田2-7-25 ニュースカイハイツ1-4-7 嶋田悦子

●ネオジオポケットを持っている方で家が近くの人、僕と遊んでください。まわりに持っている友達がいなくて1人でやってます。対戦してもいいよって人待ってます。まずは、手紙で確認ください。21歳・男。〒770-0807 徳島県徳島市中前川町5-1-6 ヴェルトミール301 森友祐

●KOF、月華2、アスラ斬魔伝が好きな人、私と文通してください。イラ交でもOK。県内の人は一緒に遊びましょう。アス斬なら教えられます。あかりのコスプレしてますので、イベントにいける人も募集♡ 年齢性別不問。初回80円切手同封でよろしく♡ 月華2、KOF、アス斬のコスプレ写真も募集。お礼あり。14歳・女。〒257-0028 神奈川県秦野市東田原173-6 萩原照美

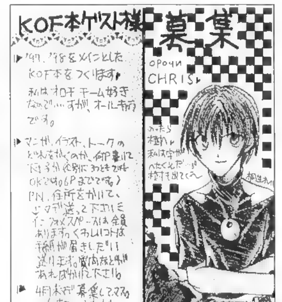
●誰がなんといってもとにかく庵! どんな庵でも大好き!! という方、コスプレ（KOFなら誰でもOK）や同人誌（カップリングは京×庵それ以外でも庵がいればOK）に興味がある方、私と文通しませんか? 私は絵がへただけどそれでもいいといってくださるならイラ交もOKです。年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。返事100%!! 15歳・女。〒779-1114 徳島県那賀郡那賀川町今津浦154-1 平井美幸

●KOF&月華のことが大好きな人、一緒に対戦orゲーセンめぐりしましょう。年齢性別不問。なるべく近くに住んでいる方お願いします。上級者の人は、一緒に乱入しましょう。初心者の人は、1から10まで教えます。よろしく! 15歳・男。〒712-8013 岡山県倉敷市亀島2丁目24-13 三宅政広

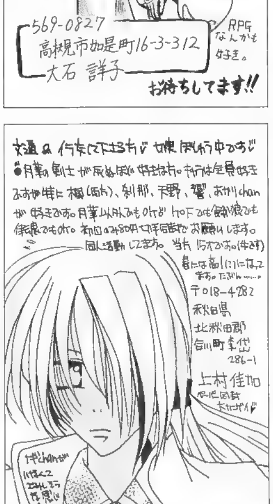
●友達募集中!! KOFの社、クリス、シェルミー、庵、京、真吾など













▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！

「好きだー」という人、ぜひ友達になりましょうー!! 一緒にコスプレしてイベントにいったり、文通しましょう。年齢は、何歳でもかまいません。男も女も大歓迎！ 切手は同封しなくて結構です。家が遠くても構いません。手紙待ってま～す♡ 13歳・女。
〒259-1114 神奈川県伊勢原市高森1488-1 矢本由美

●KOFや月華の好きな方、私と文通＆イラ交してください。KOFで好きなキャラは、紅丸、京、庵、クリス、シェルミー、社、ビリー、テリー、キムです。月華は、小次郎、慎之介、守矢、刹那、楓、雪、一条あかりが好きです。年齢性別不問です。返事は必ずしますので、ぜひお願いします。手紙をくださった方には便せんをさしあげます。15歳・女。
〒574-0072 大阪府大東市深野5-2-22 安藤順子

●リムルルを愛している人、文通しましょう！ 特に斬サムのリムルルが一番好きという人は、大歓迎です。初回のみ80円切手を同封してください。年齢性別不問。返事は確実です。お手紙待ってます!! 19歳・男。
〒657-0021 兵庫県神戸市灘区桜ケ丘町3-18-301号室 中垣慶彦

●月華＆KOF'97、'98が好き！ という人、文通しましょう。京、庵、真吾、クリス、楓が好きという人大募集！ それ以外のキャラでもOKです。イラストはヘタですけど、イラ交もしてくだい。ペーパー同封OK！ 年齢性別不問です。できれば80円切手同封でお願いします。13歳・女。
〒562-0001 大阪府箕面市箕面8-18-13 大崎美桂

●KOF、月華、リアルバウトの好きな方、文通してください。近くの人は、一緒にゲーセンいきましょう。僕は、ユリ、大門、真吾使いです。なるべく、女性の方募集!! 22歳・男。
〒410-0821 静岡県沼津市大平1610 武井功一

●KOFや月華が大好きな方、私と文通してください！ お友達になりましょう。庵、社、秘書s、シェルミー、小次郎、楓が好きな人歓迎です。特に小次郎、庵を愛してやまない人大歓迎です。ともに燃えましょう。あと、イラスト交換などしましょう。私は庵やバイスのコスプレしていますので、コスプレーヤーの方も大歓迎！ 年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封でよろしく！ 14歳・女。
〒237-0075 神奈川県横須賀市田浦町2-56 中沢恵理

●文通相手を募集中です!! KOFが大好きなそこのキミ！ 私とお話しましょう。全国のKOFファンのみなさま、連絡待ってます♡ 老若男女問いません。イラ交もOK。19歳・女。
〒474-0052 愛知県大府市長草町深廻間15-332 安井久恵

●KOF好きな方、私と文通してくれませんか？ 特に真吾と社が好きな方。顔＆絵に自信のない私とぜひ文通してください。14歳・女。
〒852-8061 長崎県長崎市滑石6丁目10-32-101 赤島愛弥

●SNKの格ゲーが好きな方、サークルを作りましょう。名古屋市近くのゲーセンへいったり、イベントに参加してくださる方、イラストを描いてくださる方、初めてサークルをやる方など、ゲームが好きだというなら年齢不問性別です。サークルのやり方を指導してくださる手紙も募集してます。20歳・男。
〒496-0921 愛知県海部郡佐屋町大井宮新田35-12 平尾方翔

●庵大好きな人募集！ もう、とにかく庵が大好きだーっ!! という方、文通してくれー!! ヘタだけどイラ交もOK!! 年齢は、12～25歳希望。男性希望。初回のみ80円切手同封で。性別不問。12歳・女。
〒770-0902 徳島県徳島市西新町2丁目11-1001号室 鈴木愛理

●月華、KOFが好きな方で、同人界に片足ぐらいつっこんでいて、本の作り方を知っていらっしゃる方、文通＆イラ交してくれませんか？ 無理であれば、本の作り方を教えてくれるだけでも構いません。年齢性別は、一切不問です。18歳・女。
〒675-2312 兵庫県加西市北条町北条451-1 山本恵子

●庵、ビリー、オロチチームが好きな方ならどなたでも。私といっしょに文通しましょう♡ 好き＆キライなメンバーも書いてくれるとうれしいです。14歳・女。
〒610-0302 京都府綴喜郡井手町西高月60-56 近藤千晶

●月華の剣士が大好き♡ という方、お友達になりましょう！ 月華では、楓、守矢、雪など（全員？）が大好きです！ KOFが好きという方も。初回のみ80円切手を同封してくださると嬉しいです。イラ交などもしましょう（私はへたですが）♡ 性別は問いませんが、高校生以上の方がよいです。19歳・女。
〒132-0035 東京都江戸川区平井7-33-4-104 三宅広子

●KOFを愛する皆様!! 京様＆庵ちゃんを愛する方ならどなたでも大歓迎です。もちろん他のキャラもOK。ぜひ私と文通＆イラ交してください。イラストを描くのは好きですが、上手ではありません。こんな私でもよいという優しい方！ 年齢性別地域は問いませんので、初回のみ切手同封でお手紙ください。お返事は必ずします。また、ペーパー交換配布者様も求めています！ 送りつけ可。50枚まで配布可能です。15歳・女。
〒319-1221 茨城県日立市大みか町1-23-17-203 根本美奈子

●KOFや月華2が好きな人、文通したり、一緒に遊んだりしませんか。社、ユリ、京、庵、真吾、刹那などのキャラが好きだという方大歓迎！ 返事は、必ず約束します。なお、年齢性別は不問です。切手はいりません。お手紙よろしくお願いします。17歳・男。
〒631-0806 奈良県奈良市朱雀5-2-1-31-302 坂根一成

●KOFと月華が死ぬほど好きなら私と友達になってください。特に庵、京、マチュア、クリス、嘉神様、楓、守矢、小次郎が好きな方（それ以外のキャラが好きでもOK）。18歳以上のお兄様＆お姉様で、特にコスプレをしている方、連絡ください。初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・女。
〒340-0215 埼玉県北葛飾郡鷲宮町栄1-14-15 川股美智子

●文通・友達募集。KOF、月華の剣士が好きな人。文通・ゲーセン友達になってくださいっス。私は、ハイデルン親子、秘書と一条あかり、骸、刹那が好き♡な隠れゲーマーです。気の合いそうな16歳以上の方、よろしくっス。性別不問。師匠になってください。そして一緒にゲーセンにいきたいです。20歳・女。
〒344-0011 埼玉県春日部市藤塚1679 土屋美幸

●ゲームonlyCM本作ります。夏コミにあわせてA5オフの無料配布のCM本です。SNKのゲームが中心になればよいな～と思っているので、このCM本に参加してくださる方を大募集です!! 詳しくはペーパーがありますので80円切手とあて名シール同封でお手紙ください。原稿の締切りは5月末日です。
〒360-0856 埼玉県熊谷市別府4丁目218 金子七枝

●月華とサムスピが好きな方、文通＆イラ交してください。好きなキャラは、誰でもいいです。できれば女の方がよろしいです。年齢は不問です。仲よくしましょう！ 13歳・女。
〒010-0802 秋田県秋田市外



●PN／犬鮪（福島県）
魔人復活!! 迫力ありますねー。叫びながら立ちあがる様子がうまく描けていて、とてもよいです！

●PN／こねこね庵（岐阜県）
ずっと欲しかったネオジオCDをゲットしたというこねこね庵さん。ガンガン遊んでくださいね！





●PN／大門四郎子（神奈川県）
慶一郎さん、すごくほめられてますなー。頭をさげて、お礼をちゃんといっときなさい!!



●PN／水無月咲夜（東京都）
すっ、すごい!! ガラスの割れる様子が完全に表現できている。ヒッ、ガラスの向こうに人影が!!



●PN／紫凪彩（栃木県）
初投稿さんでーす。これからもどんどんイラスト描いてね！ 三つ指ついてお待ちしてまーす。



●PN／橘かずき（埼玉県）
刹那とナギ、すごく楽しそうですなー。さわやかな笑い声が今にも聞こえてきそうです。

オープンテラス

1月20日水曜日の夜の夢は最高だった。何といっても、アースクェイク（サムスピ）が第9回のオフィシャル人気投票で7位だったのだから…。ルガールは8位だった。●PN／阿ーす牙ってム（新潟県）／実は正夢で、これから数ヵ月の間にアースクェイクが大ブレイク！ …したら怖いだろうなぁ。つーか、彼を知らない読者さんも多いのでは。時の流れは無情だ。（片山）

オープンテラス

ヘッドフォンのコードをよく踏んづけて転びそうになるのは私だけ? よくあると思うのになぁ。●PN/AYATO(新潟県)/電話のコードに足ひっかけて電話線を抜いたあげく、よろけながらタコ足配線のコードにひっかかってみんなのワープロの電源を消しまくることならよくあります。まわりの人大迷惑。つーか編集部内、トラップ多すぎ。たまには掃除しないとねぇ…。(片山)

旭川字梶ノ目180-6 大坂桂子

●文通しましょう! KOFで、庵、レオナ、クリス、真吾、テリーが好きな人(特に庵)! また、イラストの描き方を教えてくれる人、お手紙くださ〜い! できるだけ長く続けられる人がいいです。近くの人ならゲームをやろう! もちろんイラストダメでも、他のキャラが好きでもOKです。年齢性別不問。12歳・女。

〒089-1182 北海道帯広市川西町基線60 仲沢里美

●月華の剣士(1、2、PS版)アンケートの回答者様を募集中です。お礼あり。80円切手付返信用封筒同封でよろしく。締切りは'99年8月1日です。

〒979-2703 福島県相馬郡新地町小川字二羽渡50-1 菅野イオ

●KOF、月華、侍魂が好きな方、よかったら文通、イラ交しましょう。オロチチーム、京、ユリ、アテナ、あかり、雪、響、香織、ナコ、リム(特に七瀬葵さんの描いたやつが好きです)、色などの中から1人でも好きなキャラがいる人、手紙ください。年齢性別不問。返事は絶対書きます!! 17歳・男。

〒418-0001 静岡県富士宮市万野原新田3040-4 八木健児

●SNK中心サークル、『ポロナイがあるシャクコタン』の会員募集!! ぜひぜひ入会を! 興味をもたれた方は、90円切手同封でお手紙ください。

〒577-0827 大阪府東大阪市衣摺4-11-12-108 小原由貴奈

●文通&イラ交しよう。とにかくSNKのゲームが好きで月華、KOF、侍魂などが好きという人。いっしょに語りあおうという人、お手紙Please! 特に楓、京、庵、蒼月、閑丸などのキャラが好きな人。性別年齢問わず仲よくしてくださる方、オネガイシマス。14歳・女。

〒851-0241 長崎県長崎市茂木町80-16 江川紗貴

●会員サマ大募集!! SNKゲーム(?)中心よろずサークル『ばんだざむらい剣風帖』の開設にあたり会員を募集します。年齢性別、ジャンル不問です。少しでも興味をもたれた方は、80円切手を貼った返信用封筒と宛名シール同封のうえ、お問い合わせください。案内書を送ります。

〒572-0820 大阪府寝屋川市中木田町31-7 山本智子

●文通・イラ交してください。SNKの格ゲーは全部好きです。お気に入りは、アスラと可愛い女の子! 年齢性別は不問、初回のみ80円切手同封してください。よろしく。18歳・女。

〒981-0931 宮城県仙台市青葉区北山2-3-14 菊池鮎香

●KOF、月華2、サムスピが好きな方、私と文通しませんか? コスプレ教えてくれる方、ゲーセン友達になってくれる人など大歓迎! 初回のみ切手同封でね。20歳・女。

KOF好き come on



KOF好きの人集え!! 極めた人or初心者OK。ダンサーでKOFにはまってます。80円切手、ネオプリを忘れなければ返事100%。

藤田悟志 17歳・男

〒343−0045
埼玉県越谷市下間久里115−1

〒344-0112 埼玉県北葛飾郡庄和町大字西金野井45-15 佐藤吉美

●僕はネオジオ系の物を持っていません。機種はプレステ、ソフトはPS版『月華の剣士』で、SNKシリーズはこれしか持っていません。でも、SNKシリーズの餓狼伝説、月華の剣士シリーズはすごく好きです。(キャラは、キム、テリー、楓、守矢、あかりが好き)。こんな僕と文通&イラ交してください。そして、僕と友達になってください。性別一切問いません。男でも女でも僕と気の合う人大歓迎です。年齢も問わないけれど、できれば僕と同じ位の年齢の人、お願いします。ネオジオのことやイラストのことも『月華&餓狼』が好きな人、僕に色々教えてください。お手紙待っています。15歳・男。

〒098-5742 北海道枝幸郡浜頓別町戸出 熊木力也

●文通相手様募集! KOFの庵、ちづる、オロチチームが好きな方、私と文通しませんか? 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・女。

〒565-0863 大阪府吹田市竹見台1-1-C27-1416 五味由香

●私と文通してくれるKOFFANの方大募集っス。とにかく、京、庵、真吾が大好き! という方大歓迎っス。あと、声優様FANの方でも構いません(ちなみに私は野中政宏さんFANです)。切手不要なので、私と一緒にKOF TALKをたくさんしましょう。なるべく年齢の近い方がよいです。お手紙お待ちしてます。ネオプリがあると嬉しいっス。20歳・女。

〒426-0047 静岡県藤枝市与左衛門116-3 白髭真実

●KOFのキャラもゲームも大好きなお姉様、お兄様、私と文通してください♡ 私は社♡シェルミー、クリス、ユリ、レオナ、ゲーニッツなどオロチ系のキャラが好きです。初回のみ80円切手&ネオプリを同封してください。お返事待っています。12歳・女。

〒640-8390 和歌山県和歌山市有本356-1 中浴知世

●KOFのキャラの矢吹君♡・庵・京・マリー・クリス・ケンスウ・ベニー・シェルミー、サムスピのキャラでは風間兄弟・アスラ・ガルちゃん・ナコ・リム・閑丸・色、月華キャラでは、あかり・楓・響・守矢が好きな方。and声優さん、アニメ、マンガ(マンガ家と同人作家)が好きな方、文通してください。サークル活動していらっしゃる方も、大歓迎! へたな絵でよければ、イラ交もOK! 初回のみ80円切手同封。年齢不問。サークル活動していらっしゃる方は、ペーパーも同封してくださったら嬉しいです。よろしくお願いします。15歳・女。

〒834-1221 福岡県八女郡黒木町大字今1474 207-5 樋口加奈

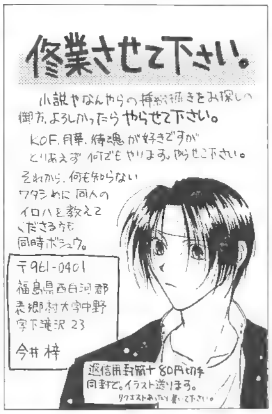
●月華好きな人♡ 文通&イラ交してください!! 楓、小次郎、刹那、嘉神、鷲塚が好きです♡ 15歳以上の女性の方のみです。80円切手同封でお手紙ください。守矢×楓好きだとうれしい…(笑)。15歳・女。

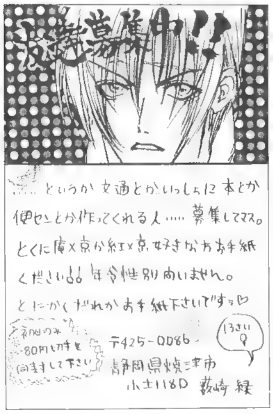
〒418-0034 静岡県富士宮市黒田231-4 佐野優

●燃えよ剣。…というわけで(?)、『月華』新撰組3人に惚れ抜いている方との末永い文通を希望です。ゲームをやりこんでいる方、小次郎♡香織な方、実在の新撰組も大好きで史実に詳しい方だと嬉しいです。20歳以上、性別問わず。拙者の気持ち、ぜひともくんでください(笑)。21歳・女。

〒486-0942 愛知県春日井市神明町20-303 橋爪里沙











●PN/ZERO(愛知県)
士道! しぶいっすねー。刀をふる横顔だけ照らされているというのが雰囲気出てます!



●PN/結城美夜(神奈川県)
姉妹でお散歩ですかねー。いいっすねー。春の息吹でコンルも溶けているし(笑)。



●PN/二階堂圭哉(福島県)
おおー、出ましたねー旬のネター! 女子が一人まざってるというアレンジも面白かったぞ!



●PN/はるCHAN(岡山県)
怒るな、クリス。みんな君のことが好きなのさ! 便利屋だなんてだれも考えて…ないっすよねー?

売買＆交換コーナー

●売り／ROM版『ブレイジングスター』を高価買取してくれる方、2万円から受けます。まずは、往復ハガキで郵送方法、価格などを明記のうえ、連絡ください。『月華2』も2万8千円以上で買ってくれる方、連絡してください。どちらも超美品です。
〒598-0034　大阪府泉佐野市長滝1-6-7-1-102　北庄司彰

●買い／ROM版『パルスター』及び『ブレイジングスター』を。美品でなくてもOKですが、美品ならば確実に定価以上で買います。どちらか一方でもかまいませんので、保存状態、希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。なお、支払い方法はこちらで決めさせていただきます。
〒125-0041　東京都葛飾区東金町3-30-3　福地智仁

●売り／KOFラミバッチ売ります。京、庵、真吾、舞、レオナ、社、クリス、シェルミー、マチュア、バイス、京&庵（京&庵は女子高校生してます）。1キャラにつき100円小為替＋80円切手（送料、いくつでも）を同封してください。同人グッズOK。ハガキ×。
〒321-0923　栃木県宇都宮市下栗町387　篠崎惠実

●買い／『マジカルドロップ』に関するグッズなどを。なんでもよいです。できれば、電話番号を明記のうえ、お手紙でご連絡ください。
〒168-0074　東京都杉並区上高井戸1-4-9　小野庄一

●売り／NF'96年1月号～'99年3月号をポスターつきで。あまりきれいではありません。高価優先、送料そちらもちで。希望価格、支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。
〒261-0004　千葉県千葉市美浜区高洲1-17-2-410　中町和哉

●買い／ネオジオCDZ一式（箱&取説ありの美品）とコントローラー1個のセットを1万5千円くらいで。また、ネオジオROM本体一式（箱&取説ありの美品）とコントローラー1個とメモリーカード1枚（できればケースあり）のセットも1万5千円くらいで。支払いは代金引き換えで、送料&手数料こちら持ち。できるだけ美品希望。安価優先。保存状態と金額を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒050-0063　北海道室蘭市港北町2丁目8番6号　実吉英司

●売り／ネオジオCD限定版一式、ROM版コントローラー（箱あり）、ネオジオマージャンコントローラー（新品）、CD版の『KOF'94～'98』『ニンジャマスターズ』『RB2』『メタルスラッグ2』『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』、ROM版『得点王炎のリベロ』『8マン』『フライングパワーディスク』を送料そちらもちで。希望価格明記のうえ、ハガキで連絡ください。
〒563-0042　大阪府池田市宇保町3-3　丸和文化D号　馬場仁明

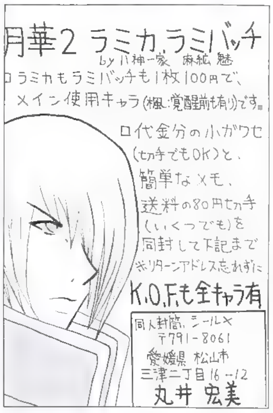
●買い／ネオジオフリークVo1.1～Vo1.6まで、ポスターなしを各1冊600円（送料別）で。汚れ、折り目など不可。保存状態を明記のうえ、連絡ください。
〒347-0033　埼玉県加須市下高柳1545　立野博美

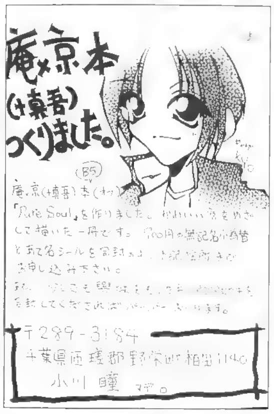
●売り／ネオジオCDZ本体＋コントローラー2個（箱説つき、新品同様です）＋CD版『KOF'94～'97』『サムスピ』『真サム』『斬サム』『月華』『餓狼1、SP、RB、RBS P、RB2』。月華の攻略本つけます。全部セットで3万以上。高価優先。ハガキでご連絡ください。
〒349-0101　埼玉県蓮田市黒浜1424　堀込俊之

●買い／ネオジオCD版『月華の剣士』『メタスラ2』『RB2』『麻雀』（麻雀ならなんでも可）、コントローラー（パッド以外）1個を。安価優先、送料こちらもち。支払い方法、保存状態、希望価格を明記のうえ、80円切手を同封でご連絡ください。
〒446-0026　愛知県安城市安城町小込26-9　大河内竹志

●売り／ネオジオポケット本体（電









このままKOFまで3Dになったら俺、署名運動しますよ。そう思っているNF読者は30人は下るまい…。●PN／払ウ者（岩手県）／30人というあたりが謙虚で好感を持てます。…多分その10倍くらいの人は軽くノルと思うが。ちなみに私もノルかもしれん（笑）。（片山）

うっきょんにやること禁止也



でました無明！　しかし色も手当たり次第に悪霊を取りつかせてますなー。これではアスラも体がもたない。しかし耐えるしかないのだ!!　それが男のサガってやつです。

●PN／河月蓮樹（長野県）

我が美学…ケガすなどと…



いいですねー。朱雀アッパー！　しかしこちらの方がけったいな技名ではないだろうか？　それにしてもアッパーという言葉を知ってるなんて、さすがはあかりちゃんだね!!

●PN／且月風鼓（静岡県）

闇のブローカー



よかったー、サラサラと調合している粉がアレではなくて。山崎っていうのがまた妙にハマッてるもんなー（笑）。しかしいつも砂袋を自分で用意していたとは…。

●PN／こねこね庵（岐阜県）

発泡飲料



この液体はいったい何！　ボコボコと煮立ってるし。あかりちゃんのおとぼけた性格って、ひょっとしてこの飲み物のせいなのでは！　…って、それはちょっと考えすぎか。

●PN／寒月萌樹（愛知県）

オープンテラス

どうやらポリゴン餓狼は、元祖の餓狼伝説と同じ時代設定らしい。てことはテリーは20歳で、ジョーや舞ちゃんにいたってはなんと10代！ つーか香緋っていくつなん?●佐伯渡さん（長崎県）／どう考えても小学生。逆さに振っても小学生。つーか無茶だろ…。（片山）

池なし、色はカモフラージュブラウン)、専用ACアダプター、専用通信ケーブル、専用ステレオヘッドホン、専用ソフト『サムライスピリッツ！』(すべて箱と取扱説明書あり、美品)。高価優先。送料そちらもち。ハガキに金額明記のうえ、お願いします。
〒503-0807 岐阜県大垣市今宿2-190-3 桐山政士

●買い／あかりorレオナのコスプレ衣装。美品希望ですが、目立たないくらいのヨゴレなら気にしません。価格は5千円前後希望。保存状態と価格、送料を明記してください。衣装の写真もあるとうれしいです。送料こちらもち。だいたいのサイズも書いてください。他、アテナやナコルルのコスプレ衣装もありましたら売ってください。また、幽遊白書の同人誌やグッズを売ってくださる方、募集。リストを送ってください。切手不要。ハガキ可です。お願いします!! 切実です!!
〒061-32-1 北海道石狩市花川北1-5-334 古瀬愛子

●売り／サムスピの覇王丸のコスプレ(ノーマルカラー)を5千円＋送料(着払い)にて。少しシミはありますが、大切に着てくださるサムスピFanの方へ♡ サイズはMで170cmぐらいまでの男女兼用です。まずは80円切手＋あて名シール同封にてお手紙ください。
〒360-0856 埼玉県熊谷市別府4丁目218 金子七枝

●買い／ネオジオCDZ本体、またはCD本体を2万円程度で。送料はこちらもち。保存状態などを明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒985-0832 宮城県多賀城市大代1-13-11 並木優作

●売り／KOF'97のマスコットキーホルダーなどを。欲しい方はリストを送りますので、まずは80円切手同封で連絡してください。待ってます。
〒959-1715 新潟県中蒲原郡村松町夏針1766 瀧澤美夏

●買い／ネオジオCD用パッドコントローラーをなるべく安価でゆずってください。壊れてなければいいので希望価格を書いてハガキでご連絡ください。TELも忘れずに。
〒300-1153 茨城県稲敷郡阿見町実穀1-5-8-302 大石剛

●売り／閑丸×リムルルの同人誌を売ってください！ 小説でも構いません。本の発行者(サークル名と発行人の名前)、本の題名、ページ数、印刷形式を書いてお便りください。ペーパーがあれば、同封お願いします。送料は当方が負担しますので、よろしくお願いします!! 希望価格を明記するのを忘れずにお願いします。
〒612-8136 京都府京都市伏見区向島四ツ谷池14-1 5-4棟604号室 西村郁美

●買い／ネオジオフリーク'97年10月号～'98年1月号(ポスターつき)を、できればセットで。無理ならバラ売りでも結構です。送料こちらもち。希望価格、保存状態、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。
〒252-0805 神奈川県藤沢市円行2-9-2 グレイス湘南台502 林英信

●売り／月華2ラミカを作りました。キャラクターは新キャラ3名。刹那、小次郎、響デス。3枚1組で200円、送料は90円切手でOK。代金は為替でヨロシク。あて名シールも同封してください。
〒053-0855 北海道苫小牧市見山町1-2-24 ドミローレルNo.1 202号 藤村美緒

●買い／『KOF'98』&『RB2』(ともにROM版)をできるだけ安価で譲ってください。セットでもバラでも可。送料当方負担。状態はよいに越したことはありませんが、ある程度キレイなら安価優先です。希望価格、状態、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。よろしくお願いします。
〒351-0011 埼玉県朝霞市本町1-38-74 三好太郎

●売り／ネオジオCDZ(箱、説明書なし)、コントローラー1個、限定版CD『KOF'98』、CD版『月華の剣士』『KOF'97』『リアルバウト餓狼伝説』『天サム』、ネオジオCDコントローラープロ1個を3万円くらいで。送料はこちらもち。高価優先。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒489-0876 愛知県瀬戸市白山町2-81 村雲聖司

●買い／ネオジオROM版『KOF'96』を5千円、『KOF'97』を1万円、『KOF'98』を1万5千円で。送料こちらもち。まとめて売ってくださる方、優先します。往復ハガキでご連絡ください。
〒071-0472 北海道上川郡美瑛町字美馬牛市街地 菅野誠

●売り／ROM版『KOF'98』(新品同様)を。送料そちらもち。高価優先。買ってくださる方には、攻略本をつけます。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒651-1222 兵庫県神戸市北区大原3-17-1-311 嶋崎哲也

●買い／ROM版とCD版の『斬サム』を(箱、取説なしは不可)。斬サム関連の書籍(同人誌はリムルルがメインのものに限定、ジャンルは問いませんが、作品の一部をコピーしたものを送ってくれるとうれしいです)。いずれも安価優先、美品希望。まずはお手紙でご連絡ください。
〒657-0021 兵庫県神戸市灘区桜ケ丘町3-18-301号室 中垣慶彦

●買い／ネオジオCD本体(箱&取説なくても可)を2万円以下で。送料はこちらで負担します。希望価格を明記のうえ、ハガキなどでご連絡ください。安価優先で、できれば電話番号を書いてくださるとうれしいです。
〒323-0012 栃木県小山市大字羽川834-2 嶋田夏美

●売り／ROM版『パルスター』『オーバートップ』『メタルスラッグ』『将棋の達人』(4つすべて新品同様)を希望価格、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、ハガキか封書で連絡ください。送料そちら持ち。高価優先。
〒421-1221 静岡県静岡市牧ケ谷2-148 田代崇仁

●買い／98年発売のNF4月号を無料か格安で。美品希望(ポスターはなくてもよいです)。送料負担致します。ご希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒318-0021 茨城県高萩市安良川805-6 有路友紀子

●売り／オリジナル&アレンジサントラ『KOF'95』『KOF'97』、CD『DJステーションドラマ』、ビデオ『KOF'97』、NF、付録ポスターなどを。その他あり。切手同封でご連絡ください。リストを送ります。
〒816-0078 福岡県福岡市博多区竹丘町1-3-13 結城智子

●買い／ネオジオROM本体＋コントローラー2個を1万円で。ちゃんと動いていればOK！ 送料はこちら持ち。往復ハガキでご連絡ください。
〒306-0104 茨城県猿島郡三和町恩名2426-2 木村匡志

●買い／ネオジオCDZ本体一式(またはネオジオCD本体一式)を1万8千円ぐらいで。売ってくれる方は、手紙などで連絡ください。安価優先。送料はそちら持ちです。
〒089-3282 北海道中川郡本別町西勇足33-2 林光伸

●売り／ROM版『斬サム』＋『餓狼3』＋『KOF'95』＋『KOF'98』セットで2万円くらいで。送料そちら持ち。はがきで連絡ください。
〒276-0035 千葉県八千代市高津団地7-5-303 日向剛

●買い／ネオジオCD本体一式とネオジオポケットを各4千円で。ネオジオCD版『KOF'98』と『月華の剣士』を各3千円で。送料負担します。連絡ください。
〒634-0064 奈良県橿原市見瀬町1-9-8 高見哲哉

●売り／キング、レオナメインの便せんを作りました。その名の通り、キングとレオナの2人だけの便せんです。1種です。便せん代100円＋送料140円分の小為替を同封で。自分の住所、氏名は忘れずに…。
〒060-0808 北海道札幌市北区北8条西6丁目 クラーク女子学生会館609 笠原るみ

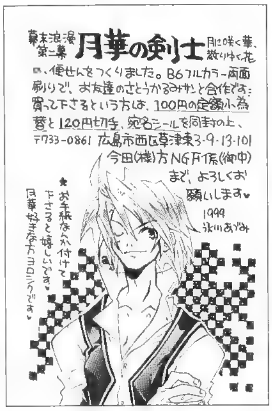
●交換／私のROM版『KOF'94』と『斬サム』をあなたのROM版『天サム』か『月華の剣士』と交換してください。両方とも美品を希望。送料こちら持ち。まずは往復ハガキで連絡ください。
〒326-0141 栃木県足利市小俣町4-1-5 メゾンドCOCO206 若林孝

●買い／斬サムのリムルルのキーホルダーのフィギュア、『KOF'95』の京と庵のキーホルダーのフィギュアを一体千円で(美品限定)売ってください。バラでもまとめてでも可。あと、ネオジオCD版『メタルスラッグ2』を安く売ってください。いずれも送料そちらもちでお願いします。ハガキでご連絡してください。
〒458-0833 愛知県名古屋市緑区青山2-173 坂野大樹

●売り／ナコルル衣装お作りします。フルオーダー7千500円より。単品も可です。初代～斬魔伝まで全カラーお作りします。納期は1ヵ月程度。できあがりは自信アリ♡ まずは90円切手同封でお問いあわせください。マニュアルお送りします。
〒389-0602 長野県埴科郡坂城町中之条803 町田里美

●買い／ネオジオROM本体(コード、アダプターつき)を4千円くらいで。ネオジオCD版スティックコントローラー(どこのメーカーでも)を3千円くらいで。セガサターン本体(コード、アダプター、コントローラーつき)を3千500円ぐらいで。また、ネオジオCDソフトを売ってくれる人はリストを送ってください。送料はこちら持ちで。往復はがきで連絡ください。
〒359-0244 長野県飯田市山本6722-141 野牧智彦

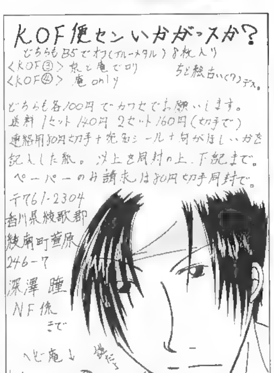
●売り／ネオジオ系非売品グッズ&'98年ネオジオフリーク12冊セットでおゆずりします(マジドロ、KOF系多し、他メーカーのポスター、POPも多数あり)。リスト送りますので、80円切手同封のうえ、連絡ください。
〒062-0904 北海道札幌市豊













▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

平区豊平4条8丁目2-37 コーポラス高桑2F3号　平瀬正人

●買い／ネオジオROM本体一式（箱説なし可）、別売りコントローラー1個（箱なし可）、メモリーカード1枚をセットで2万円で。なるべく美品希望。送料こちら持ち。支払い方法明記のうえ、往復はがきでご連絡ください。
〒989-1606　宮城県柴田郡柴田町船岡並松33-3　工藤直哉

●売り／KOF'95の草薙京ジグソーパズルを500円以上で。一度開封しましたが美品です。送料そちら持ちで、希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。NF次号発売日で締め切らせていただきます。高価優先。よろしくお願いします！
〒982-0003　宮城県仙台市太白区郡山字新橋南5-8　後藤良美

●買い／ネオジオROM版「KOF'94～'98」「月華」「月華2」「天サム」「メタスラ」「メタスラ2」を。安価希望（ただし、「KOF'98」「KOF'97」「月華2」は多少高くても構いません）。その他、ROMソフトを売ってくれる方募集中です。リストを送ってくれるとうれしいです。ハガキに電話番号を書いてご連絡ください。
〒305-0051　茨城県つくば市二の宮2-13-7　岩崎泰洋

●売り／アーケードポスターなどの非売品、ネオジオCD本体（フロントローディング）、CD版「真サムライスピリッツ」＋「龍虎の拳2」「KOF'95」＋「餓狼伝説3」＋「餓狼伝説SPECIAL」＋「REAL BOUT 餓狼伝説」を。SNKの物はたくさんあるので、リストを送ります（全品美品、ポスターなど超美品）。切手同封でご連絡ください。
〒989-3203　宮城県仙台市青葉区中山吉成1-4-30　大久昌浩

●買い／NF'98年8月号のアスラのポスターを譲ってくださるか、希望価格があれば記入してご連絡ください。安価希望。送料こちら持ち。常時募集してます。
〒514-0071　三重県津市大字分部1687-3　谷中真美

●売り／ネオジオCD本体一式（箱なし説あり）を1万円で。送料はそちら持ち。買ってくださった方には、CD版「KOF'97」「月華」「KOF'96ネオジオコレクション」をつけます。往復ハガキか80円切手同封でご連絡ください。
〒038-3301　青森県西津軽郡車力村富萢字年14　小村恵

●買い／ネオジオCDZとコントローラー2つを、なるべく安く。あと、CD版のソフトもあればGOOD。送料ハガキに書いて連絡ください。こちらもちです。
〒496-0023　愛知県津島市鹿伏兎町上春日台4-1　井手原誠也

●売り／ネオジオCD本体（箱&取説あり、すべての付属品つきで美品）＋CD版「KOF'98」「月華」＋セガサターン（白、箱&取説あり）を3万円くらいで。送料そちら持ち。希望価格、支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒279-0023　千葉県浦安市高洲14-2-3-406　大久保貴晴

●買い／ネオジオCDZ本体一式＋コントローラー2個（箱、取説なし可）を1万3千円くらいで。支払い方法は定額小為替で。保存状態と送料こみの希望価格を明記のうえ、封書またはミニレターで（コントローラーは1個でも可です）。
〒463-0074　愛知県名古屋市守山区町北8-3　コンセール町北703　宇津野薫

●売り／ネオジオCDZ＋ネオジオCDコントローラープロ（両方とも箱、取説あり美品）をセットで2万5千円以上で。ネオジオCD版「KOF'97」「KOF'96ネオジオコレクション」（両方ケース取説あり、美品）を各4千円以上で。どれもほとんど使用してないので超美品です。送料はそちら持ち、高価優先。買い取ってくださる方にはSNK関連のオマケをつけます。まずは希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒769-0207　香川県綾歌郡宇多津町浜7-110-3　三谷佳名子

●買い／ROMカセット高価買取り。「ブレイカーズ」2万5千円。「メタルスラッグ」1万5千円。「超人学園ゴウカイザー」1万円。「わくわく7」1万5千円。「ニンジャマスターズ」2万円。「ゴーストパイロット」5千円。「ASO!!」5千円。「リーグボウリング」6千円。送料は、こちら持ちで。おハガキお待ちしています。
〒253-0082　神奈川県茅ヶ崎市香川2354-2-303　安藤幸太

●売り／「リアルバウト餓狼伝説」、「KOF'94」、「KOF'95」（すべてROM、箱、説明書つき、美品）をそれぞれ5千円以上でお売りいたします。希望価格などを書いてハガキで連絡ください。TEL番号を書いてくだされば、こちらからすぐに連絡します。よろしくお願いします。
〒063-0845　北海道札幌市西区八軒5条西3丁目3-12　米村将人

投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!! 各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe!（パオパオカフェへようこそ！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！非常識な人がいて困った系の話でもOK！人のあり方についてともに語り合いましょう！採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいのだ。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！採用者1名に賞品進呈。

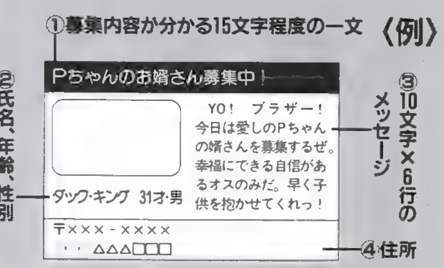
〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNF攻略陣などに聞いちゃおう！ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡　次回は紅丸、ちづる、色、幻十郎、秦兄弟、十三などの6月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入するのだ！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらか自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！



〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！裏面には住所氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！
また、データによる投稿も受けつけ開始！詳細は後述。

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！傑作には賞品を進呈。
また、データによる投稿も受けつけ開始！詳細は後述。

〈オープンテラス（番外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ゲーム以外のネタでもOK！傑作に賞品進呈。

【天晴ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！イロモノ、ウケ狙い大歓迎!!ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は109P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。
"ギャラリー賞"には賞品進呈。また、これもデータ投稿を受けつけてるよ！詳細は後述。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！詳細はP79だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡　原則として一人につき月一回の投票となります。詳細はP73。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！原則的にお一人様での大量票は受けつけてません。
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

●データ投稿の掟
モノクロ&カラーイラストのみ、データでの投稿も受けつけてるよ！以下の注意点を守って、ばしばし投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味か変わってしまうので注意！）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

友達がテリー（1P）の上着を作っていたら、父親に「還暦のちゃんちゃんこ作ってるのか？」といわれたそうです。どうします？●PN／野田紀和（埼玉県）／背中に星つけたおじいちゃん&おばあちゃんが町中にいっぱいいたらすごいだろうなぁ。とりあえず、お父様が還暦になったら差し上げてみてくださいな。（片山）

新作ソフト発売予定リスト（3月22日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●HYPER NEOGEO64●						
武力～BURIKI ONE～	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
●MVS●						
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
武蔵厳流記	ビスコ	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	506M	5月発売予定	価格未定	?%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	SNK	格闘アクション	―	5月発売予定	価格未定	?%
●プレイステーション●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	―	3月25日予定	5,800円	100%
餓狼伝説　WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	―	6月発売予定	価格未定	?%
KOUDELKA	サクノス/SNK	RPG	―	発売日未定	価格未定	?%
●ネオジオポケットカラー●						
パズルボブル　ミニ	タイトー/SNK	パズル	8M	3月26日予定	2,980円	100%
どこでも麻雀	ADK	麻雀	4M	3月下旬予定	3,200円	?%
ネオポケプロ野球	ADK	スポーツ	8M	4月15日	3,800円	?%
クラッシュローラー	ADK	アクション	8M	4月15日	3,200円	?%
ネオジオカップ'98　プラス	SNK	スポーツ	8M	4月15日	3,200円	?%
バイオモーター・ユニトロン	夢工房	RPG	8M	4月15日	3,200円	?%
ネオ・ダービーチャンプ　大予想	ダイナ	競馬予想	16M	4月15日	3,800円	?%
サムライスピリッツ!2	SNK	格闘アクション	16M	4月22日	3,800円	?%
DIVE　ALERT　バーン編	サクノス	シミュレーション	16M	5月予定	3,800円	?%
DIVE　ALERT　レベッカ編	サクノス	シミュレーション	16M	5月予定	3,800円	?%
餓狼伝説　FIRST CONTACT	SNK	格闘アクション	16M	5月予定	価格未定	?%
メタルスラッグ・ファーストミッション	SNK	アクション	16M	5月予定	3,800円	?%
ネオ・21	ダイナ	カードゲーム	8M	5月予定	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ(仮)	SNK	スポーツ	16M	6月予定	価格未定	?%
ネオ・バカラ	ダイナ	カードゲーム	8M	6月予定	価格未定	?%
ぷよぷよ通	セガ/SNK	パズル	容量未定	6月予定	価格未定	?%
上海(仮)	SNK	パズル	容量未定	7月予定	価格未定	?%
マジカルドロップ　ポケット	データイースト	パズル	容量未定	7月予定	価格未定	?%
ザ・高校野球(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
クールボーダーズ　ポケット(仮)	ウエップシステム	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
幕末浪漫　月華の剣士(仮)	SNK	格闘アクション	容量未定	8月予定	価格未定	?%
ハイパー・ギャルズ麻雀	ADK	麻雀	容量未定	8月予定	価格未定	?%
卒業写真(仮)	ADK	恋愛SLG	容量未定	8月予定	価格未定	?%
ネオポケ　バスフィッシング(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	9月予定	価格未定	?%
デジタルプライメイト(仮)	SNK	RPG	容量未定	9月予定	価格未定	?%
ポケットラブ(仮)	キッド	恋愛SLG	容量未定	9月予定	価格未定	?%
バトルロイヤル(仮)	ADK	シミュレーション	容量未定	10月予定	価格未定	?%
ワールドヒーローズ　ポケット	ADK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
対戦ビリヤード・ブレイクショット(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
めろんちゃんの成長日記2(仮)	ADK	育成SLG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ロックマン・ポケット(仮)	カプコン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パックマン(仮)	ナムコ/SNK	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
モータルコンバット(仮)	アタリゲームズCOOP	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NFL BLITZ(仮)	アタリゲームズCOOP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NBA HANGTIME(仮)	アタリゲームズCOOP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ハナビ(仮)	アルゼ	その他	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
サンダーV(仮)	アルゼ	その他	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ジロキチ(仮)	アルゼ	その他	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パーティーメール(仮)	ADK	その他	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
電車でGO!2(仮)	タイトー/SNK	シミュレーション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
SNKギャルズ・ファイターズ(仮)	夢工房	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パズループ(仮)	ミッチェル	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
サッカーデータベースシミュレーション(仮)	ジャパンヴィステック	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ポパイ&ベティ・カートゥーンライド(仮)	ジャパンヴィステック	アクションADV	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パチンコ実機シミュレーションVol.1(仮)	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パチンコ実機シミュレーションVol.2(仮)	ボスコミュニケーションズ	シミュレーション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%

ユーザーの声

ネオジオポケットカラーのラインナップを見ると、何とそこにはカプコンの名が！　ずっとSNKのライバル会社という印象を持っていたので、この情報にはとても驚きました。

発表タイトルは今のところ「ロックマン・ポケット」だけのようですが、いずれ2社共同開発の格闘ゲームが登場するのでは？　というか、ぜひ登場して欲しい！

SNKさん、カプコンさん、お願いします！

●PN／石毛三太（青森県）

編：3月のゲームショウにて、SNKとカプコンによるネオジオポケットカラー用ソフトの共同開発が、正式に発表されました！　夏にその第1段としてカードゲームが、冬には待望の格闘アクションが発表されるとか。格ゲーの2大メーカーの強力タッグだけに、今から期待しちゃいますね。発表の詳しい内容はP138でチェック。

ついにドリームキャスト版KOFの正式タイトルが発表されましたね。ずっと『'98』の移植だと思っていたので、ちょっと驚かされました。

それにしても、去年の発表以来ずっと発売日未定のままなんて、一体どうなっているのでしょうか？

●PN／クラシック（神奈川県）

編：今月の予定リストで、発売日が未定から5月予定に。思ったより早く皆さんの手元に届きそうですね。詳しい内容はまだいえませんが、ネオポケカラーと同時発売の『KOF　R-2』と対応する予定。詳しい情報が入り次第お伝えするので、楽しみに待っていてください。

こんなゲームあったらいいな

プレイヤーの父性愛を刺激してやまない、究極の子煩悩育成シミュレーションゲームが登場。その名も『子育てイオリン』。

ある日、突然3才の養子をもらうこととなった庵。これからの数年間、この子を守っていかなければならない。プレイヤーは庵となって、養子の扱いに困惑しながらも、次第にわが子との愛をはぐくんでいくのである。

しかし、そこは不器用で無愛想な庵のこと。メインメニューの実行コマンドは「怒る」「にらむ」「殴る」「放っておく」といったものばかり。もちろん、子供に八杯酒をかけることも可能だ。

最初の内は、家出されたり幼児虐待で捕まりかけたりするのだが、これら苦難のイベントを乗り越えたあかつきにはクレイマー・クレイマーばりの感動のエンディングが待っている。そしてプレイヤーは親子の強いきずなを確認するであろう。多分。

●PN／モスキートベイビー（茨城県）

編：つい、エプロン姿で奔走する庵の姿が浮かんでしまいますな。しかも「いい子でちゅね～」「そんなことするとメッでちゅよ～」なんて台詞まであったりして。…けど、育てる側に主眼が置かれた育成シミュレーションとなると、実は何気に新しいジャンルかも…。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
5月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク５月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はＰ１４２をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧N64　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望



OVA SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝

最新OVA情報

●ビデオ：VC ENVA−1421
　L　D：LD ENLA−1451
●発売日：6月25日
●仕　様：30分　カラー／ステレオ／スタンダード・サイズ
●価　格：6,000円（税抜）

七瀬葵をキャラデザインに迎えシリーズ初のOVA化!

サムスピシリーズ初のOVA『OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』が、6月25日エニックスより発売される。キャラデザは大人気の七瀬葵。今からその発売が楽しみだ。

●イラスト／浅野文彰

あらすじ

暗黒神復活を目論んだ壊帝ユガは、剣士たちによって倒され、世界には平和が戻ったかのように見えた…。

故郷に帰り、静かに生活していたナコルルは、放浪していた色と出会い、彼女をかくまう。

しかし、ユガの支配から解放されたはずの色だったが、彼女は再び不吉な影におびやかされていた。

ユガが復活した？　とまどうナコルルたちの前に、漆黒の剣士が現れる。彼の名はアスラ――。

シリーズ初のOVA化!!

サムスピといえば、アニメが劇場公開されたりしてすでにOVAも出ているような気もするが、実は今回の『OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』がシリーズ初のOVAなのだ。

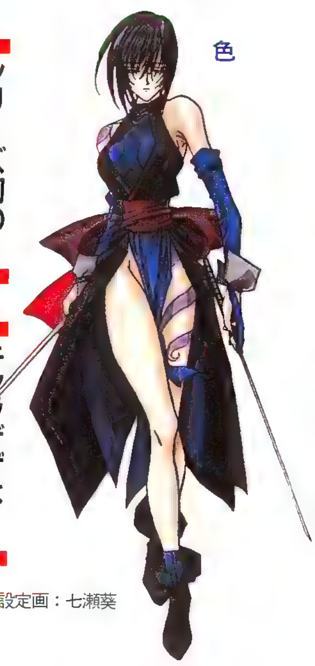
SNKのオリジナルストーリーをベースに、ナコ・リム姉妹をはじめ、色、アスラ、覇王丸、牙神幻十郎、ガルフォードなど、シリーズを通じておなじみのキャラクターたちが大活躍する。

キャラデザは大人気・七瀬葵

また今回特に注目したいのが、キャラクターデザインに、超人気イラストレーター・七瀬葵を起用している点だ。

彼女の手によって描き出されるサムスピワールドは、知っての通り、熱烈なファンの支持を得ている。その絶妙なタッチがこの作品にどのように反映されているか、興味は尽きない。

今後も詳しい情報が入り次第紹介していくので、楽しみにしていて欲しい。



設定画：七瀬葵

制作プロデューサーのコメント

ついに『サムライスピリッツ』OVA化です!!　七瀬葵さんによるキャラクター、ゲームと同じキャスト陣など、サムスピファンのみなさんの期待に必ずや応える作品です。

ストーリーの主役はナコルル。そこにアスラや色がからみます。

時代的にいうと、ゲームの『アスラ斬魔伝』のやや前の時期の話ということになるでしょうか。

気になる登場キャラは、ナコルル、色、アスラ、覇王丸、リムルル、ガルフォード、牙神幻十郎の7人です（他のキャラのファンの方、ごめんなさい）。そしてこの他にもう一人、あるキャラクターが登場します…が、これは観てのお楽しみ。

どうかご期待ください!!

小泉　浩志（エニックス）

<スタッフ>

●原作／エス・エヌ・ケイ●監督／佐々木　和宏●キャラクターデザイン／七瀬葵●脚本／滝本　正至●アニメーションキャラクターデザイン＆作画監督／浅野文彰●美術監督／天水　勝●撮影監督／斎藤　秋男●音響監督／大熊　昭●音楽／手塚　理●アニメーション制作／亜細亜堂

<キャスト>

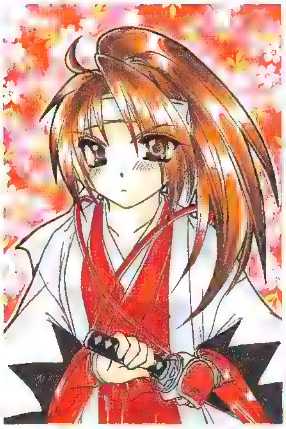
●ナコルル／生駒治美●色／南かおり●アスラ／一条和矢●覇王丸／中村大樹●リムルル／神谷けいこ●ガルフォード／小市慢太郎●牙神幻十郎／コング桑田

製作・発売／エニックス　販売／パイオニアLDC　

カラーイラストギャラリー

何かをはじめるにはちょうどいい季節になりました。みんなもいろんなことにどんどんチャレンジしよう！　もちろん、カラーイラストも描きまくろうぜ!!

●ＰＮ／神崎ひろ（埼玉県）
カラーイラストギャラリー初投稿さんだ!!　かわいいイラストありがとう。今後とも末永いおつき合いをよろしくお願いします。





●ＰＮ／八坂緋織（大阪府）
普通の生活を送るちずるさんだそうです。闘いからはなれてホッと一息って感じが伝わってきますねー。小鳥の様子もすごくよかった。

●ＰＮ／春日まこと（大阪府）
真っ赤なマフラーがすごく似合ってるレオナ!!　いつものコスチュームと同じカーキ色のコートがあったかそうだ。

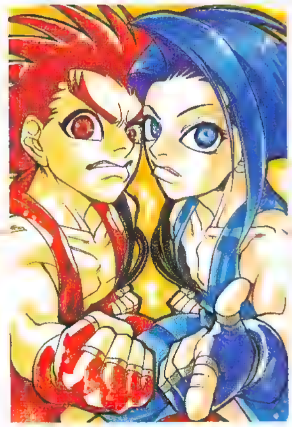




●ＰＮ／沙霧（愛知県）
イラストといえば京ばかり描いてしまうので、何かの呪いかと心配しているという沙霧さん。それは呪いではなく、京に対する愛です。愛!!

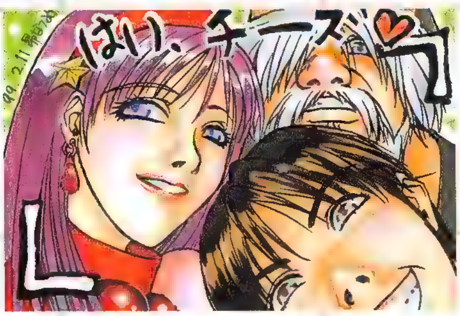
●ＰＮ／マルミ（長野県）
ウォーホール風、左右対象のイラスト。この２人のアテナちゃん、中央でさりげなく手をつないでるんですねー。かわいいッス。





●ＰＮ／堺屋タヒチ（京都府）
兄弟で仲よく小型化!!　いやー、ちっさくなっても迫力ありますねー、この２人。誰かと対決する直前でしょうか？

●ＰＮ／昴なつめ（大阪府）
老若男女ではい、チーズ　ほんとに仲がよさそうですね。鎮元斎の必至になって写ろうとしている様子がとってもよかったッス。



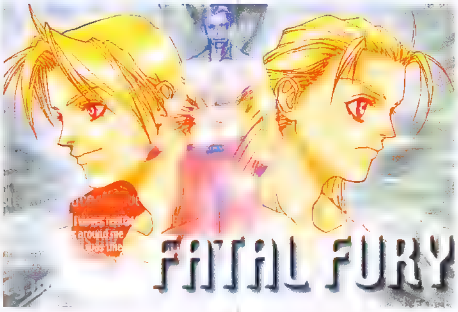


●ＰＮ／安藤裕真（千葉県）
出ました!!　ＫＯＦのワイルドコンビ。みなさん、この２人を街で見かけても目を合わせないように！　それが長生きの秘訣です。

●ＰＮ／中西拓（神奈川県）
松と芝生の色使いが時代を感じさせていてカッコイイ。刀を抜こうとしている響の表情にも気迫がこもってるし。



●PN／越中セベルス（長野県）
ギャー、CGだー。かっこいい！
スピード感のあるバックもうまい!!　しかしギース、透けてますねー。まさか幽霊（笑）。





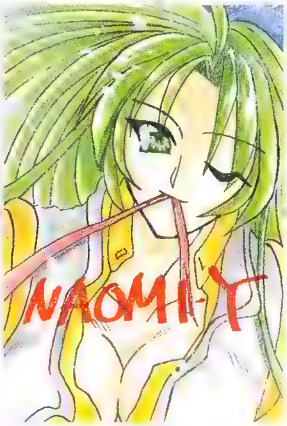
●PN／霞のジョー（滋賀県）
貴方は本当の快楽を知っていますか!!　ヒエー、すいません、知りません。…いえっ、教えていただかなくて結構ッス。



●PN／くろの（千葉県）
ナコルルの目つきが悪くなってしまったという、くろのさん。大丈夫です!!　この眼光が、闘う女の証しですから。キリッとしてます。

●PN／ベン邪民（宮城県）
正義の戦士、キム・カッファン。悪を清掃中なのでしょうか？　傷つきながら戦う男はやっぱりシブイ！
正義の人、光ってます。

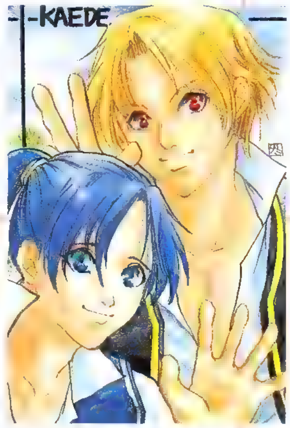




●PN／高野一也（岐阜県）
グリーンに光る瞳も、バックに少しだけ見える青空も、飛び散る水しぶきも全てがさわやか!!　心地いい春の風を感じました。

●PN／miniature garden（神奈川県）
京とユキのツーショット。しかし、2人が手にしてるのは…卒業証書ではないか!!　庵や真吾も泣いて喜ぶ、夢のイラスト。





●PN／ダミ子（神奈川県）
覚醒前後での性格の違いが、ちゃんと笑顔に表れているナイスなイラスト。手の振り方に違いがあるのもよかったぞ!!

ギャラリー賞



★PN／橘かずき（埼玉県）
アニメーションっぽい楓に挑戦してくれたという橘かずきさん。桜の舞ってる様子もマジでアニメーションっぽくてうまいッス。

●PN／劉紀（高知県）
背後から迫りくる庵。迫力あります ねー。ギラギラした目つきもめちゃくちゃ怖いッス。ガンバレ！　我らが主人公!!





●PN／大山高嶺（京都府）
修羅＆羅刹セットの色。微妙に二人の表情が違うところがすごくいい！
液体が溶けているようなバックも雰囲気出てるし。

天晴ワンダーランド

みんな、新しい生活には慣れたかな？って、そりゃちょっと無茶か（笑）。新たな生活がはじまっても、熱いコスプレ魂を忘れずにね!!
あったかくなったから、ロケも楽しいんじゃないかなあ？　写真送ってね～!!



服部半蔵

★ＰＮ／ヨータ（埼玉県）

城の上に立つ半蔵!?　忍者らしくてカッコいいっす!!　天晴な心意気ですな♡　ってなわけで、君が天晴賞じゃ～っ!!



草薙　京

●ＰＮ／処刑雷打（埼玉県）

懐かしい'95の京。カッコいいですなぁ!!　京コスやってても男ばっかり集まってくるってのは、ちょっと哀しいかもね（笑）。



京＆ユキ

●ＰＮ／京＝御堂飛鳥（愛知県）＆ユキ＝霧島京（神奈川県）

微笑ましい２人ですな♡　写真じゃ見えないけど、２人ともすごく背が高いらしい。背の高いカップルって目立っていいよね♡　これからも頑張ってコスプレしてねっ！



ナコルル

●ＰＮ／堀田摂津守（京都府）

愛をこめて作られたそうで、確かによいできばえですねっ♡　特に、靴がすっごくいい感じです。チチウシ作ってくれた彼氏にもよろしくね♡



リムルル

●ＰＮ／秋山米（埼玉県）

おっきな瞳のリムルルですにゃ。衣装もよくできてます♡　そんな目でお願いされたら、何でもしちゃいそうだよね（笑）。



●PN／なこ（茨城県）

KOF'99キャンペーンポスター風のアテナとのこと。ちらりと見える肌が素敵です～（笑）♡ ポーズも決まっててよいですね♡



●PN／ひろ（栃木県）

バイクに乗って草薙を殺しにいく庵とのこと。雰囲気出てますにゃー。闇夜に浮かぶ赤い髪が印象的ですわ♡



●PN／SHELL. S. S.（大阪府）

ちょっとおてんばさんなナコちゃんですね♡ つーかどうやって登ったのかちょっと気になる…。気をつけてね～っ!!



黒銀ナコルル＆黒金ナコルル
●ＰＮ／黒銀ナコ＝榎室たける＆黒金ナコ＝秋葉茉莉（宮城県）

なかなかゴージャスですなぁ!! 2人が並んで歩いていたら、すっごい目立つだろうねー。ポーズも決まってて、カッコいいにょろ!!



●ＰＮ／李＝さなぎ＆斬鉄＝Ｙｏｏｓｈｙ（広島県）

この組み合わせは珍しいよね！ 笠や扇子も全部手作りだとか。かな～りナイスです。李の髪も苦労が見えてＯＫ（笑）！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ♡ また投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。優秀作品には、『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す！

《宛先》〒112―0005 東京都文京区水道2―13―12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

ねおちゅぴ通信

NEO CHUPI

NO.10

〈放送日時〉 ラジオ大阪 日曜23：30〜24：00
ラジオ日本 土曜24：02〜24：30
東海ラジオ 日曜23：00〜23：30

全国のちゅぴらーさんに送るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！
今回は、ＤＪＳライブ時の２人をリポート！　るるーずファンは注目〜!!

DJSライブ in るるーず!!

去る3月におこなわれたＮＥＯ・ＧＥＯ ＤＪ Ｓｔａｔｉｏｎ ＬＩＶＥ'99、みんないったかな？

今回は、東京・大阪の2ヵ所でおこなわれ、どちらも大盛況だったのだ!!

われらがるるーずこと治美姉＆けいちゃんも、もちろん出演。歌にドラマにと、みんなを楽しませてくれたぞ！

ちゅぴらーさんの中にも参加した人は多いと思うけれど、いけなかった人のために、ほんのちょっとだけ内容を教えちゃおう。

歌にドラマに何でもありのＤＪステーションライブだが、今回、ドラマ中でのリムルルは、なんと俺の持つカバンの中から登場！　これには驚いた人も多かったんじゃないかな？　よくあの中に入れるな〜、と感心した人もいるハズ。

そしてそのあと、2人で歌った『心をつないで』では、息ぴったりの素晴らしいコーラスを聴かせてくれた。この名曲を聴いて感動した人も多いことだろう。響き渡る歌声の素晴らしさに、場内も静まり返って聞き入っていた。

さらに、恒例となっているるるーずの漫才だが、今回ももちろんあったぞ。しかし今回はいつもと逆で、ナコルルがツッコミ役にまわったのだ！　いつも殴られてばかりのナコルルが反撃に出て、リムルルがボケになるように仕向け…。殴られて痛そうにしているリムルル＝けいちゃんの姿が印象的だった。いつもは殴る方だからね（笑）。

ちなみに、東京公演前日、都内某所でリハーサルがおこなわれた。2人とも、リハーサルから本番と変わらないテンションで頑張っていたぞ。

今回のライブでもみんな楽しんだと思うけれど、これからもねおちゅぴはいろんなイベントなどで、みんなを楽しませてくれることだろう。ぜひ期待していよう!!

今後もぜひぜひ、ねおちゅぴをよろしくね！　お便りも待ってまーす!!

オールスター総出演といった雰囲気のライブ！　みんな楽しんでいたぞ





2人の心のこもった歌声に、みんな聞き惚れていたぞ！



「何ゆうてんねん！」とツッコミが冴える！　はりせんもいい音を響かせていました（笑）

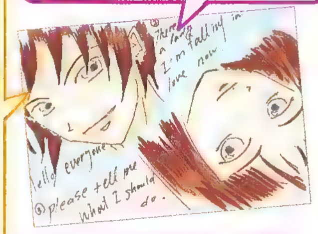
ラストはみんなでコングさんの歌に合わせて振りつけ！　みんな実に楽しそうだった



誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！ どしどしハガキを送ろう!!

いつも素敵なイラストありがとね〜。毎回、次はどんなイラストか楽しみにしているのだ（MO開いたぞ!!）。（生駒）



●CN／Intellijentsiia（京都府）

いっとくけど、私は漢字と英語はキライだっっ。それに輪をかけて、数学はもっとキライだーっ!! どーだ!! 参ったか、ハーッハッハッハッ！（神谷）

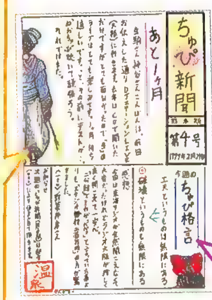
危険物の資格が取れたら、一緒におねえのお守りしてくれる（笑）？ なーんちゃって♡（神谷）



●CN たけ丸（岐阜県）

たけ丸に先を越されて、私が取られへんかったら、ごっつい恥ずかしいなぁ〜!!（生駒）

あなたのおかげで〝ちゅぴわざ〟コーナーができました!! ありがとう!! これからも「ちゅぴ新聞」楽しみにしているぞ!!（生駒）

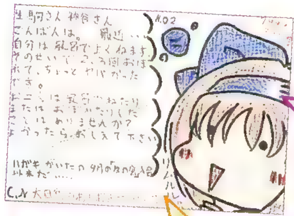


●上田修一さん（熊本県）

いいねえ!! ちゅぴ新聞…こんな新聞が実際にあったら、1年契約でとっちゃうヨ♡ スバラシ〜!!（神谷）

中学の時、よくお風呂で寝てたよ。あれって自分がどこにいるか一瞬分かんないんだよね〜。えらいめにあったぞ!!（生駒）

●CN／大自然のおしおきでヤンス（神奈川県）



いや〜ん♡ ごっついかわいいリムルルや〜ん!! うれしいねぇ。おフロで寝たりすることは、今はないよ！（神谷）

う〜ん、いいことというねぇ〜。これからも、姉妹仲よくねおちゅぴを愛してね!!（生駒）



●CN 花梨（三重県）

美しいっっ!! だけど、つけ足すとね、夢も希望もいーっぱいあるんだよっっ!! みんなで作っていくの♡（神谷）

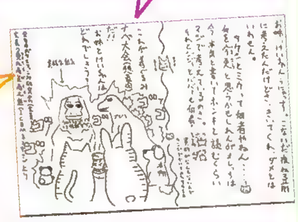
まさに!! おねえも頑張るし!! それにしても手のこんだイラストじゃ。美しい…♡（生駒）



●CN／花梨（三重県）

こうなりゃヤケだっ。みんな一緒に受験して、検定ファミリーになろうぜっ。声援ありがとうっっ!! く〜っっ！（神谷）

『ねおちゅぴ』は実はラジオ日本以外の地域では、あと2分放送時間が長いのだ。だからその時間に「おまけの2分館」というのをやっている。そのアドリブドラマのキャラクターが、タケシ&ミカ、じじいとばばあなのだ。それにしても、この「着ぐるみナベ大会」って…笑うよな!!（生駒）



●CN／ICBM（神奈川県）

…きっと私がダダなんやろなぁ（笑）。あと、タケ&ミカは日本人の理想のカップルでの見本のような、かわいいカップルなのよン。（神谷）

ラジオの声だけでここまでイメージしてくれるなんて、すごくうれしい!! 感動しちゃったよっ♡ サンキュー♡（神谷）

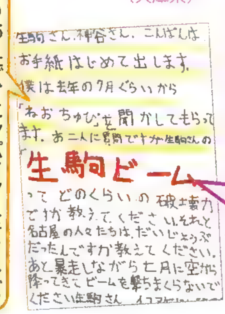


●CN／にがつ・かげに（東京都）

いいとこついてますねぇ♡ 私やおとなしそうな普通の子でやったつもり…。それにしてもイラストがキュート♡（生駒）

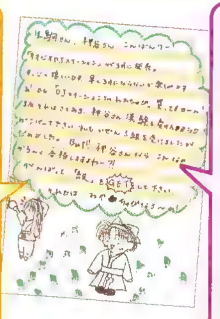
おいこらー!! このかよわきお嬢様に向かって失礼な!! ヒガタイには生駒特製毒入りふき矢じゃ！ ブッ！（生駒）

●CN／ヒガタイ（兵庫県）



とりあえず、エンパイアステイトビルくらいなら、こっぱみじんにできます（本当）。（神谷）

なぜか私まで資格（危険物取扱）を取らなきゃならないはめになってしまった…。う〜、こうなったらGETだぜ!!（生駒）



●堀川恵里さん（三重県）

私、最近よく「なんで私は中国人に生まれなかったんだろう…」って思う…。ちきしょーっっ、漢字なんか大キライどうわぁーっっっ!!（神谷）

【ねおちゅぴへのお便りの宛先】
〒552−8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係

【誌上ねおちゅぴへのお便りの宛先】
〒112-0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
（株）芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係

誌上ねおちゅぴでは、日常の話題、悩み、2人への質問などのハガキを募集しているぞ！ 採用者には2人がコメントをつけてくれるのだ!! ただし、ハガキ、またはハガキと同じ大きさの紙以外では受けつけていないので、注意してね。

締切りは4月末日、掲載は7月号にておこないます。お便り待ってます♡

コンシューマ インフォメーション

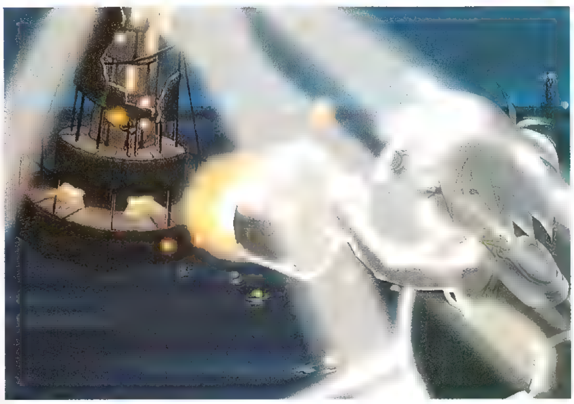
家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

今月は怒涛のネオジオポケットカラー攻勢。『ダイヴ アラート』『ユニトロン』など期待の新作の続報をはじめ、『KOF R-2』のおまけモードまで網羅。また、いきなり発表されたRPG『KOUDELKA』の速報もあるぞ。

ネオジオポケットカラー DIVE ALERT（バーン編）（レベッカ編） ダイヴ アラート

DIVE ALERT™

2種類のソフトを同時発売 無線ユニットでせんかく交換！



オリジナル潜水艦対戦SLGが、なんとバーン編とレベッカ編の2種類同時発売になることが判明！　それぞれの相違について迫る！



サクノス	5月予定	3,800円	シミュレーション
※無線ユニット対応			

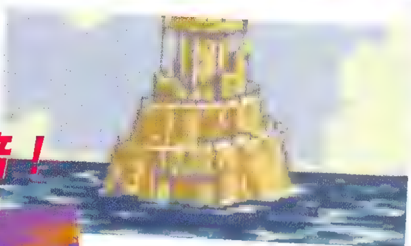
バーン編とレベッカ編 2つ同時に発売！

経験値と「チップ」を稼いで自分の潜水艦をパワーアップし、最後の陸地「ランド」を目指すSLG。この『ダイヴ アラート』が、主人公が違う2種類のバージョン、バーン編とレベッカ編で発売されることが決定した。

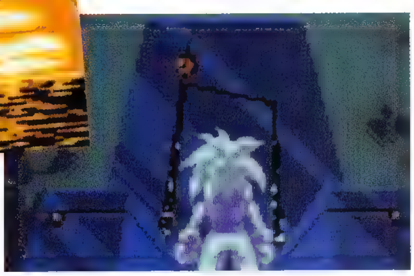
バーン編の主人公は男の子。もちろんバーンは主人公の名前だ。レベッカ編は逆に女の子のレベッカが主人公となっている。

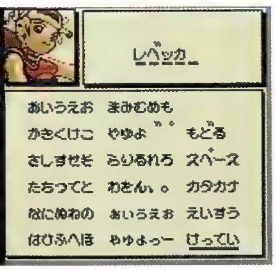
両方をプレイしないと、このゲームのすべてを味わったことにならないのだ。

2つのソフトで楽しさ2倍！

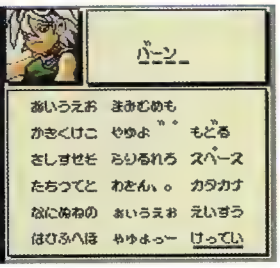








こちらは女の子のレベッカ。ちょっとオテンバっぽい？



バーン編の主人公。意思の強い元気な男の子って感じ

バーン編とレベッカ編どんな違いがある？

バーン編とレベッカ編でどこが違っているのか？　現在分かっているのは3点。

まず、イベントなどのグラフィックが違う。下の写真を見てほしい。これらは同じシーンだけれど、顔を出しているのがバーン編とレベッカ編で、このように違うのだ。

次にナビゲータ。バーン編はかわいい（？）女の子型、レベッカ編はかっこいい（？）男の型らしい。

最後は潜水艦（せんかく）。バーン編はマニアックな型が多く、レベッカ編は逆にかわいい形のもの。これらは無線ユニットで交換可能。交換しなければせんかく図鑑は完成しないのだ。



潜水艦（せんかく）から顔をのぞかせるバーン



レベッカ編ではレベッカが海をながめている。同じシーンでも絵は違うのだ

戦闘やショップで潜水艦を強化

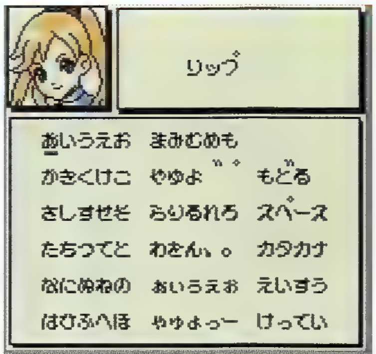
ゲームモードはSミッションとNミッションの2つ。Sミッションが、メインのシナリオモードで、Nミッションでは戦闘だけを楽しめる。どちらのモードでも戦闘に勝つと、経験値が上がりチップをもらえる。経験値を上げて自分のせんかくの性能をアップさせ、ドッグ内のショップでチップを使い、武器や装備を買おう。時々戦闘で、敵潜水艦のパーツを奪えることもあるぞ。

潜水艦のセットアップはかなり本格的。武器は3種類まで装備でき、装備は動力関係と浮上関係のバラスト、そして乗組員のための酸素タンク（エアー）に分かれている。動力関係のパーツはエンジン、モーター、バッテリー、燃料、酸化剤の5種類。かなり凝ったセッティングが可能だ。

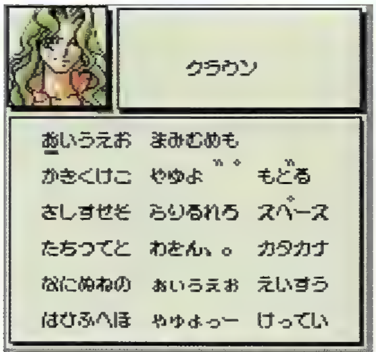
逆に、「めんどくさいなあ」という人のためには「おすすめセット」がある。セッティングが難しすぎてわからない人もこれで安心して戦いに挑めるぞ。



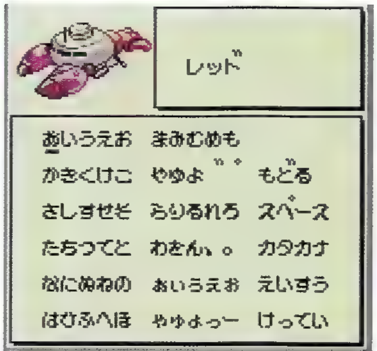
セットアップの種類はさまざま。これはほんの一例だ



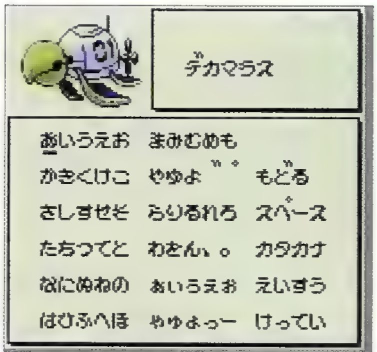
リップという名のかわいいナビゲータ（コンピュータなんだけどさ）。バーン編で選べる



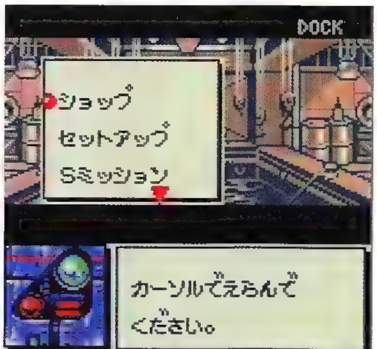
レベッカ編で選べるナビゲータ。しぶくてかっこいいよねえ



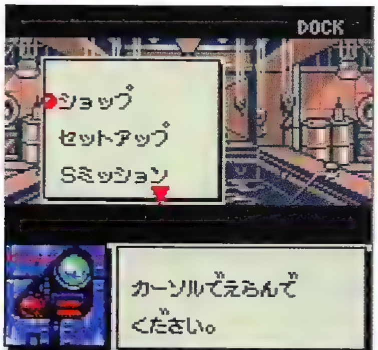
バーン編で登場するせんかく。エビっぽい形だけど、けっこう機械って感じだ



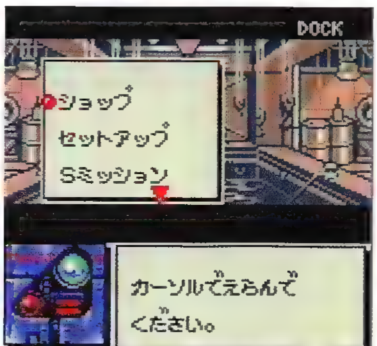
うみがめの形をしたデカマラス。レベッカ編で登場する



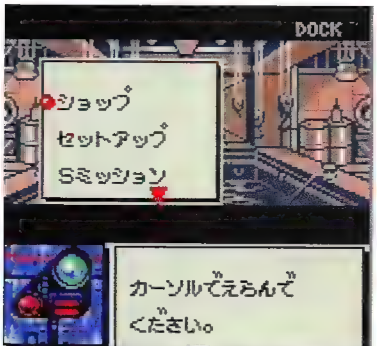
Sミッションがメインのシナリオモード。「ランド」を目指すのだ！



Nミッションでの戦闘でも経験値などがもらえる。シナリオが進められない時はここでコツコツレベルアップだ！



めんどくさがりには「おすすめセット」。ナビゲータも変更できるみたい？



1つのショップで、エンジンだけでもこれだけの種類があるぞ。自分だけの潜水艦を作り上げよう

ネオジオポケットカラー

バイオモーター・ユニトロン

ネオポケRPG詳細が判明!!

今回は世界観とシステムについて解説だ！



夢工房	4月15日予定	3,200円	RPG

人型戦闘メカを操ってマスターの称号を目指せ

初のRPGとなる『ユニトロン』。今回はこのストーリーや世界観が判明したぞ。また、街やダンジョンの写真も到着したので、あわせて紹介していこう。

舞台はトライディス大陸最大の国家、ラフィアス。ここでは200年前に落ちた流星から発見されたエネルギー源をもとに、ユニトロンと呼ばれるメカが発達していった。王都ではユニトロンの格闘技大会が盛んにおこなわれ、多くの観客を集めている。

主人公もアリーナ最高の称号を目指し、整備担当のパートナーとともに、ユニトロンマスターの父から受けついだ旧型ユニトロンでトーナメントに参戦するのだが…。



街の中の風景。ユニトロンの整備改造、情報収集などもできるようだ。



フィールド？ 宝箱があるのでもしかしたらダンジョンなのかも？



こちらは海の中らしい。ユニトロンとともに色々な場所へいけるようだ。



ダンジョンの入り口。中ではどんな出来事が待っているのか…。

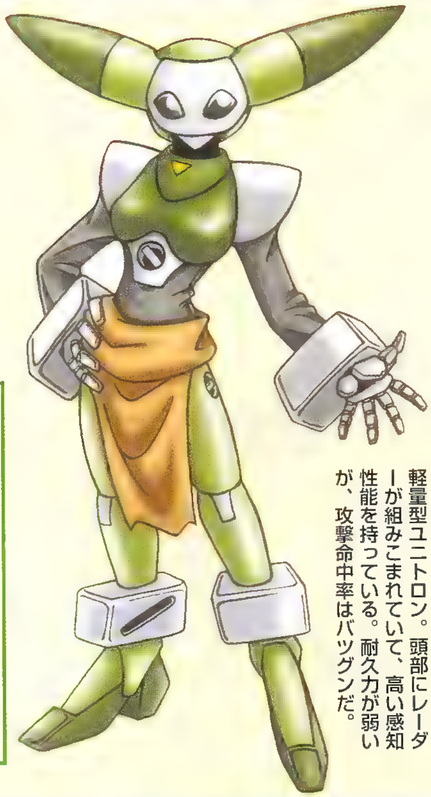
5タイプのユニトロン

ユニトロンのタイプは全部で5種類。それぞれ主人公の男女の選択で性別（？）の違いがあり、合計10種類の中から選ぶことができるのだ。



ヒューマンタイプ

オールラウンドに戦える標準型ユニトロン。扱いやすく、攻撃力も高いぞ。



フォレスタータイプ

軽量型ユニトロン。頭部にレーダーが組みこまれていて、高い感知性能を持っている。耐久力が弱いが、攻撃命中率はバツグンだ。

戦闘でのコマンドは4種類

戦闘の流れも今回判明。戦闘は4つのコマンドを使っておこなわれるぞ。

「こうげき」…エネルギーを消費して敵を攻撃する。Lアーム、Rアーム、特殊攻撃の3種類の攻撃ができる。

「アイテム」…戦闘中に使用できるアイテムを使う。

「チャージ」…エネルギーを30%回復する。この時は、他に何もできない。

「たいきゃく」…戦闘から逃げる。逃げられないことも。アリーナでは「こうさん」コマンドが出て、必ず戦闘が終了する。

戦闘に勝って自分のユニトロンを強化していくのだ！

工房でユニトロンをパワーアップさせろ

街の中の工房では、ユニトロンの整備と開発ができる。整備では、パーツの付け替えができる。新しいパーツを入手したらここで付け替えるのだ。

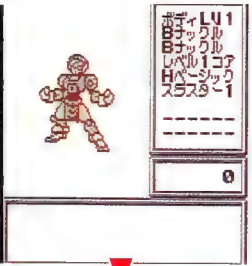
開発では、新しい武器（アーム）を作り出せるぞ。元となるアームにマテリアルを組み合わせるのだ。めずらしいマテリアルを入手したらぜひ開発をしてみよう。

開発は工房にいるパートナーに頼む。アームとマテリアル、そして開発成功率アップのための「ツール」を選んで開発しよう。成功すると新しいアームが手に入るのだ。逆に、失敗するとすべて失ってしまうことに。成功率はパートナーの技術レベルが関係している。技術レベルも経験値で上がるので、戦うごとに開発成功率も上がっていくのだ。

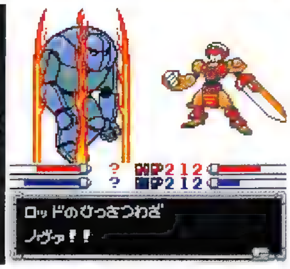

大陸の地図。戦って強くなり、全世界を巡っていこう。



必殺技がさく裂！ 戦闘シーンのグラフィックもなかなかかっこいい。



スタンダードなヒューマンタイプのユニトロンに



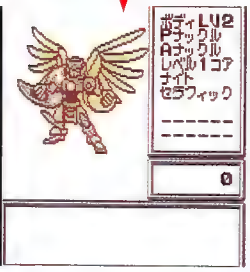
こちらはヒューマンタイプのユニトロンの攻撃。左腕のブレードにも注目



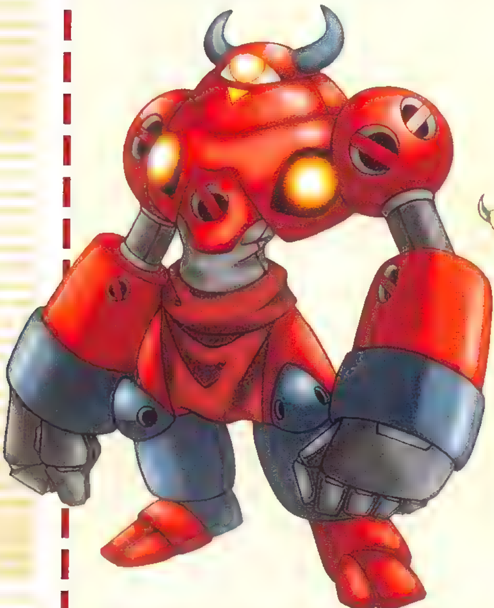
色々なパーツを装備させてみると



こちらはマリナータイプ。攻撃によってさまざまなグラフィックが見られるのだ



このようにグラフィックも変化。強くなった気がしない？



リザードマンタイプ

超重量型。ボディの強度のみに重点が置かれている。装甲がとてもぶ厚いので、たいていの攻撃に耐えられるのだ。



バーディアンタイプ

超軽量型のユニトロン。耐久力を犠牲にして、すばやさと回避率を高めてある。騎士のような優美な姿にも注目。



マリナータイプ

水中でも戦えるように設計された重量級ユニトロン。耐久力が高いので、少々の攻撃にはびくともしないぞ。

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ

キング・オブ・ファイターズR－2

クリア後のお楽しみ メイキングモードに迫る

ゲームクリア後に新しく現れるおまけモード「メイキング」。テクを集めるのに熱中するこのモードをたっぷり解説していくぞ。君はもうレアテクを発見したかな？



SNK	4,500円
発売中	格闘アクション

KOFキャラが熱血ヒーローに!?

「メイキング」はキャラを1人選択してオリジナルストーリーを遊ぶモード。闇の武器商人ルガールを倒すため、格闘家のクローンと戦っていく、ヒーローもののノリなのだ。

前号でも伝えたように、各ステージをクリアすると「テク」と呼ばれる技を入手できる。このテクを装備することによってキャラがパワーアップしていく。ステージによってはゲージ使用不可や時間制限などの制約があり、普通にクリアするのは困難。テクの使い方がクリアのポイントとなるぞ。



選べるのはすべてのKOFキャラ。裏キャラも選べるぞ



ステージの最初のストーリーが笑えます。まさしくヒーローものだ！



各ステージの最後には必ずボスキャラが登場するのだ

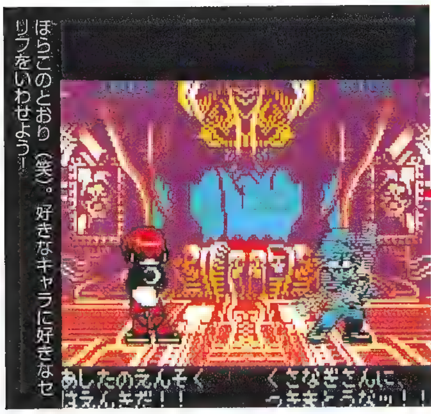
200種類以上のテクを見つけよう

持ち歩けるテクは20種類。その中から2種類を装備して、敵と闘っていくのだ。どのテクを選ぶかで戦況がガラッと変わるぞ。一度手に入れたテクは「テクいちらん」に載る。ストック欄がいっぱいで外してしまっても、ここでチェックできるのだ。

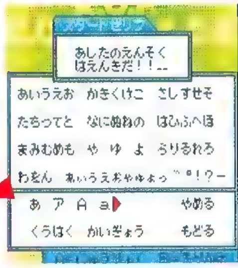
また、テクの中には装備しているとパワーアップするものがある。これらのテクをすべて成長させるのも、このモードの楽しみの一つだ。

テクの種類は全部で200種類以上もある。隠しテクやレアテクなどもあり、すべて集めるのはなかなかたいへん。一度クリアしたステージは何度でも挑戦することができるので、何回もクリアして色々なテクを集めよう。

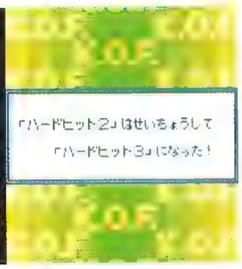
また、テクは通信で交換もできる。友達同士で交換して、テク一覧をすべて埋めるのだ！



ほらごのとおり（笑）。好きなキャラに好きなセリフをいわせよう！



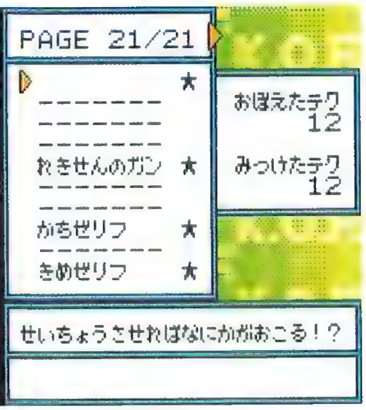
スタートセリフをエディットできるテクなんてのもある



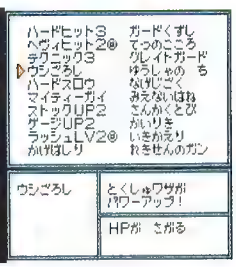
数字のあるテクは必ずパワーアップするのだ



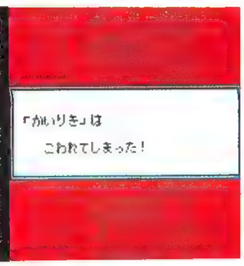
隠しテクの「かやくのこな」。成長させると別のテクに変化する



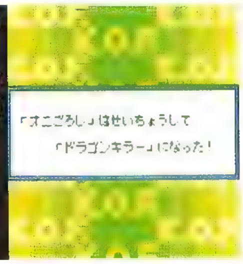
全部のテクをそろえるのは前途多難。通信で交換したりして、テク一覧をすべて埋めよう！



ストックできるテクは20種類。この中から最高の組み合わせを選ぼう



使いすぎると壊れてしまうテクも。用心しよう！



中には数字がついてないのにパワーアップするテクもある

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ

サムライスピリッツ！2

ポケット格闘シリーズ TM

ゲームシステムの詳細&オリジナル要素をキャッチ

発売日も決まり開発が進む『サムスピ2』。今回はゲームシステムとオリジナルモードの詳細を解説。カラーでも熱い闘いが待っているぞ。



SNK	3,800円
4月22日予定	格闘アクション

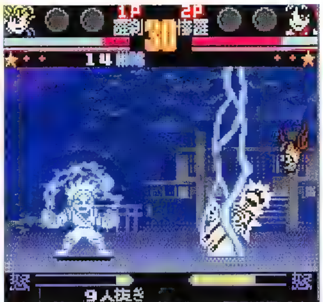
今度のシステムは～侍魂～がベース

八角やアスラの参入でますます期待がふくらむ『サムライスピリッツ！2』。まずは下の表組みを見てほしい。この中のSCS（サムライ・コンビネーション・システム）に注目だ！　そう。『サムライスピリッツ！2』のゲームシステムは、3D版の『侍魂』シリーズをベースとしていることが判明したのだ。剣質も当然、修羅と羅刹が用意されているぞ。

A、Bたった2つのボタンでさまざまな特殊操作を再現してある。SCSや怒り爆発など、すべての操作を駆使して闘っていこう！



シャルロットVS覇王丸。早く対戦したいよう！



ママハハもびっくりの攻撃。ナコルルVSガルフォード

主な特殊操作	コマンド
攻撃避け	B
回避踏み込み	攻撃避け中に➡
回避退き込み	攻撃避け中に⬅
突き飛ばし	接近して➡＋A（長く押す）
引き倒し	接近して⬅＋A（長く押す）
怒り爆発	A＋B
一閃	怒り爆発後A＋B
秘奥義	怒りMAX時に⬅➡⬇＋A
受け身	ダウン直前にAorB
攻撃型SCS始動	⬅＋B
弾き型SCS始動	➡＋B
下段弾き型SCS始動	⬇＋B
SCS	SCSヒット時、AAA
	SCSヒット時、AAA
	SCSヒット時、AAA

そして気になる登場キャラは？

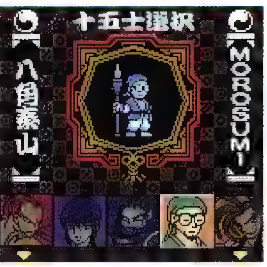
登場キャラの詳細については、残念ながらまだ公表されていない。しかし『侍魂』シリーズを継承しているとすれば、前号で発表された八角やアスラが出るのも当然。もしかして、まだ他にも同シリーズからのキャラが出るかもしれないぞ。



アスラVS火月。アスラもバリバリ活躍するみたいです



どうみても八角と闘っているのは色じゃないでしょうか？



キャラ選択の左から2番目に注目。もしかしてこのキャラは……

オリジナル要素でパワーアップ！

今作のオリジナル要素は、オフィシャルグラフィックカードコレクション。これはゲームをクリアすると入手できる。しかも、このカードにはそれぞれ性能アップについて書かれてあり、それをキャラに付けることで能力アップが可能なのだ。これでオリジナルキャラを作ろう！



カードは2種類まで付けることができる。しかし追加必殺技って気になるなぁ……



必殺技に関するカードもあるようだ。カードは通信で交換できるらしい



火月のカード。いったい何枚あるんだろう……

ネオジオポケットカラー

クラッシュローラー

対戦もOKになった名作アクションゲーム

アーケードで人気を呼んだ名作のリメイク。そのシンプルで奥の深いゲーム性は、今でも色あせていないぞ！

ADK	3,200円
4月15日予定	アクション

シンプル&ポップあの名作が復活！

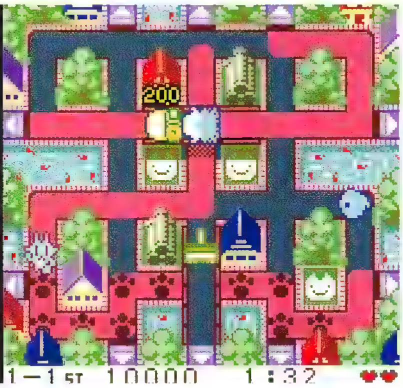
ブラシを使って道路を全部塗りつぶすとクリアというシンプルなアクションゲーム。しかしその奥の深さから熱狂的人気のあった名作だ。ルートは複数あるので、1回ゲームクリアしただけでは全部のステージを踏破できないぞ。

ただ単に塗りつぶすといっても、そうは問屋が卸さない。マップ上にはモンスターがうようよ。普通に接触するとミスになるが、ローラーに触れてローラーゾーンを直進するとやっつけられるのだ。また、おじゃまキャラも登場。姿はかわいいけれど、せっかく塗った道路をペタペタと足跡で汚してしまうイヤな奴なのだ。

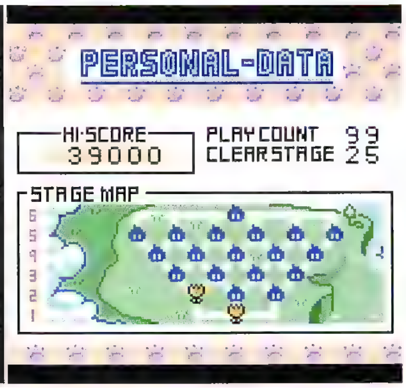
今作は対戦も可能に。パワーアップするモンスターやおじゃまキャラを相手側に送りこむという対戦だけの特別ルールもあって、熱くなるのは確実だぞ。



これが自キャラ（？）のブラシ。モンスターにぶつかると1個なくなるぞ



すべての道路を塗りつぶしてステージをクリアするのだ



ルートマップ。最終ステージまでいくルートは山ほどあるぞ



さてさて、次はどちらのステージに進もうか。風の吹くまま気の向くままだ

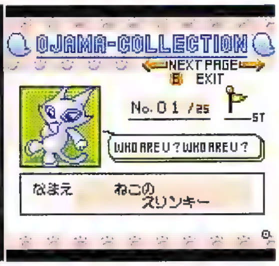
おじゃまキャラをコレクションしよう

ネオジオポケットカラーのオリジナル要素の一つが、おじゃまキャラのコレクション。各ステージに登場するかわいいおじゃまキャラをコレクションして、コレクションブックに登録することができるのだ。ステージはドンドン分岐していくので、何回もゲームクリアしないと、すべてのおじゃまキャラを揃えることはできないぞ。すべてのステージをクリアして、コレクションブックを完成させよう！

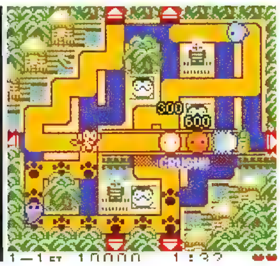
また、オプションボタンを使えば、これまでクリアしたステージを表示させることができる。これで効率よくコレクションを増やすことができるぞ。



おじゃまキャラのサル（？）。かわいい顔してジャマばかりするんだよ〜



コレクションの画面。こうして見るとかわいいんだけどなぁ…



おじゃまキャラは基本的に1ステージに1匹登場

ネオジオポケットカラー　ネオポケプロ野球

全球団全選手がすべて実名！日本野球機構＆全12球団が公認

最新データ搭載のプロ野球ゲーム。選手をエディットしてチームに登録しよう

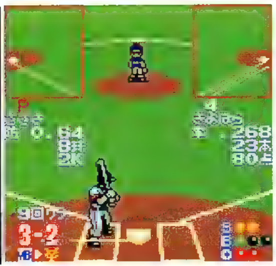
ADK	3,800円
4月15日予定	スポーツ

球団名、選手名がすべて実名の野球ゲームがネオジオポケットカラーに登場。データは最新版で、注目のルーキー加入の西武や、あの野村監督率いる新生タイガーズなど、12球団が登場。ファンには感涙モノのゲームだ。

モードは1試合のみのエキシビジョンと優勝を争うペナントレースモードの2つ。ペナントレースは試合数と参加チーム数を選べるぞ。

また、選手エディットモードがあり、自分で選手を作ることもできる。もちろん各チームに登録でき、自分自身のオリジナルチームも作成可能なのだ。

付属として12球団データベースも付いていて、プロ野球辞典としても使えるぞ。



操作も簡単で慣れやすいゲーム画面だ



野村阪神で優勝を目指す？それとも横浜で2年連続優勝を？



見てのとおり、選手はすべて実名で登場しているぞ



エディットでオリジナルの選手を作ろう！

ネオジオポケットカラー　ネオジオカップ'98プラス

カラーになってパワーアップ！

ネオジオポケットでも発売されたサッカーゲームが、新要素を引っさげて再び登場！　いつでもどこでも好きなだけサッカーを楽しめるのだ。

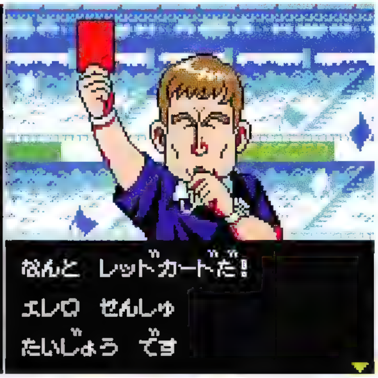
SNK	3,200円
4月15日予定	スポーツ

前作のストーリーモードに加え、新たにシングルモードと2P対戦モードを搭載して、カラーで再登場したサッカーゲーム。オーバーヘッドやヒールパスなどの多彩なアクションが、簡単な操作で出せるぞ。

前作でもメインだったストーリーモードは、アイテムを使って選手を育てていくモード。ネオジオカップで獲得した賞金でアイテムを購入し、選手に装備させてチームをパワーアップさせていく。アイテムはなんと3000種類以上。チームのプレイスタイルに合わせて強力なアイテムを選び、自分だけのオリジナルチームを作り上げるのだ。

新モードのシングルモードは、1試合だけを気軽に楽しむモード。自分のチームの成長を確認しよう。

通信ケーブルを使って友達と対戦することも可能。自分の育てたオリジナルチームで熱いバトルを繰り広げよう。項目別に細かい対戦成績が記録されるので、苦手な選手やチームの種類がすぐにわかるようになっているぞ。



レッドカーーード　10人での戦いは苦しいのだ



ロード トゥ フランスの熱狂を思い出しそうなフランスVSブラジル戦





隣りのキレイなお姉さんは誰？やっぱり秘書ですか？



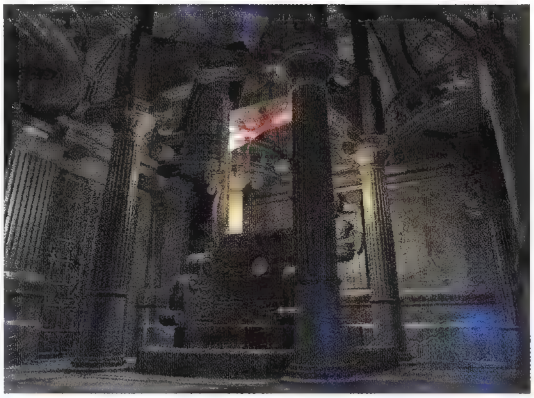
自分のチームスタイルに合ったアイテムを購入しよう

プレイステーション **KOUDELKA**

超新作RPGを画面写真で追跡

いきなり情報が入った3DRPG。ベールに包まれた詳細を画面写真でチェック！

KOUDELKA™



サクノス SNK	価格未定
発売日未定	RPG

超美麗なグラフィック

ストーリー、ゲーム概要、メインキャラクタの情報しかまだ入っていない3DRPG。しかし、このとてつもなく美麗なグラフィックを見てほしい。これだけでも大作の匂いがプンプンしているのだ。

ゲームは3人のキャラクタを操作して進む。舞台となる修道院内でトラップやモンスターをかいくぐり、謎を解き明かしていくのだ。行動に応じて状況が変化したり、同じ場所で色々なイベントが起こるなど、何回でも楽しめる内容になっているぞ。



光源処理のないPSでこの明かりの処理。どうやっているのだろう？



本物と見間違うほどリアルな満月。いい雰囲気だ

目のさめるエフェクト

RPGと言えば戦闘と切り離せない。この戦闘の効果においても、このゲームはすばらしいできばえに仕上がっているようだ。

今回公開された写真3点を見てもらえばわかるが、どれもこれまでになかったようなグラフィック。このクオリティで戦闘できるとなれば、何回戦っても全然飽きがこないよね。



銃を撃っているところ？ あるいは魔法か？ モンスターに当たっている部分の効果がすごい



これは地震系の魔法のよう。地面から岩がせりだし、煙を上げている



どうやら回復しているらしい。アイテムか魔法かはわからないが、なかなかのできばえだ

ストーリー

イギリスのウェールズ地方。アバースワースにほど近い海沿いの断崖に、人気もなく廃虚と見間違うようなネメトン修道院がある。

ちょっとした公園ほどもあるその敷地には、9世紀頃に建てられたと思われるロマネスク様式を残した修道僧の宿坊をはじめ、13世紀頃に建てられた美しいゴシックの大聖堂、鐘撞き堂、会堂を兼ねた図書館、炊事場、処刑台に使われた家屋、近代にできた宿舎などが並んでいる。16世紀に修道会を禁ずる制令が発せられるのを待たず、廃虚と化したこの場所は、17世紀には政治犯や捕虜を閉じこめたり処刑したりする目的に使われ、どこかに地下牢があると今でもいわれている。

近代になって訪れる者もなくなり荒れ放題であったのを、ある物好きな資産家が買い取って移り住んだが、ほどなく彼は姿を消した。後には、「財宝が隠されたまま埋もれている」とか「悪魔がさまよっている」など、さまざまな憶測と噂だけが残り、再び廃虚と化した修道院を訪れるのは、人目を避ける犯罪者や一攫千金を狙う者だけであった。

そして物語は、1898年10月31日月曜日、この修道院を1人のジプシーの少女が訪れたところからはじまる…。

魅力的な登場人物

今回メインキャラとして公開されたのは3名。この3人を操作して、ゲームを進めていくようだ。

また、まだ名前も公表されていないキャラも、写真では公開されている。彼らがどのように絡んでくるのかは今のところまだ不明だ。



クーデルカ・イアサント

ウェールズの田舎、アバージノルウィンの寒村生まれのジプシー。19歳。幼い頃から霊能力を持ちさまざまな怪異を起こすため、呪われた存在としてジプシーの世界から追放される。1888年9歳の時にロンドンで霊能力者のブラヴァツキー婦人に拾われ、厚遇されるが、1891年に婦人が他界した後、再び放浪の旅へ。普段は霊媒として糧を得ている。

世の中の事情を一通りわきまえたところがあり、良くいえば大人、悪くいえばすれっからし。いつも不機嫌そうで態度は悪いが、女らしい一面もある。差別される者や愛されない者に肩入れする傾向あり。エレインの亡霊に呼ばれて修道院を訪れる。

特技…ダウジング、ヒーリング、降霊。





エドワード・ロード・プランケット





ロンドン生まれの20歳。愛情のない名家に育ち、大学を放棄して旅に出る。犯罪に手を染めたことも。自分のみを頼りとする利己主義者だが、詩を愛するなどのロマンティストな側面も。平和な世の中は自分には似合わないと考え、遅れて生まれてきたことを悔やみ、いつも何かを求めているが、それが何であるかは自分でもわかっていない。

いつもは明るく軽口を叩くが、非情で冷酷な一面も見せる。修道院にまつわるある「噂」が本当かどうかを確かめるために修道院を訪れる。

特技…肉体労働、詩の朗読。

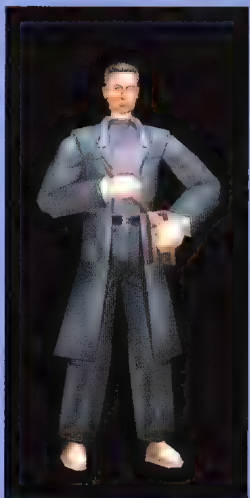
ジェームズ・オフラハティー神父

53歳。アイルランドの商家に生まれ、イングランドの大学で科学を修得した後、カトリックの神父になる。

大学生の頃に友人と女性をめぐって争ったが、金銭的理由によって敗れ、傷心のまま神父に。本人はそのような理由で神父になったことに、深い罪の念を抱いている。生真面目さゆえか博学で、自然科学、歴史、物理、神秘学などに造詣が深い。

古い価値観の持ち主で、自分の宗教観に凝り固まっている。盗まれたある物を取り戻すために修道院へ。エドワードとは詩の趣味が合わず衝突するが、互いにシェークスピアは好きで、台詞の掛け合いをすることも。

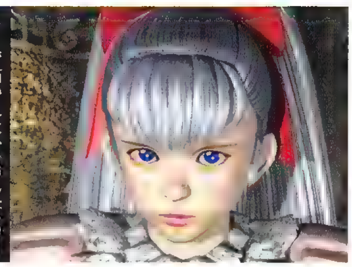
特技…知恵、勤勉。





グロテスクなモンスター

戦闘の相手となるモンスターのグラフィックも秀逸。さまざまなモンスターが修道院内でうごめいているらしい。ここではそのほんの一部を紹介していこう。



CGで描かれた少女。彼女も3人と大きく関わってくるらしい



モンスターの部類に入れてもおかしくないような老人。ちなみにモンスターではないんだけどね



見たまんま、ゴキブリです。大群で襲われた日には絶叫モノ



これは下半身です。このままの姿で襲ってくるのだろうか



悪魔系モンスターのガーゴイル。亡霊系のモンスターもいるぞ



ATHENA
Awakening from the ordinary life

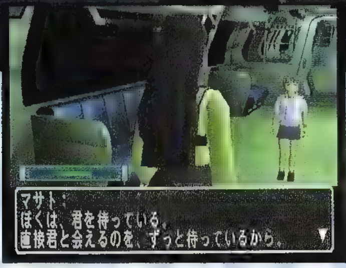
TM

攻略／奥女中

SNK/夢工房

業務用MVS　家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS　発売中／6,800円　3枚組　サイキックアドベンチャー

『ATHENA』第2回目の攻略は、最終章直前の5章まで。進め方によってエンディングが変化するポイントも解説しているので要チェックだ。



3・4章――別離&邂逅 地下鉄&特別育成室

3章は地下鉄内、4章はマサトがアテナに見せている特別の風景内でストーリーが進んでいく。4章は極端に短く攻略のポイントもほとんどないので、ここではまとめて解説していこう。3章では戦闘が1回、ミニゲームが1回起こる。

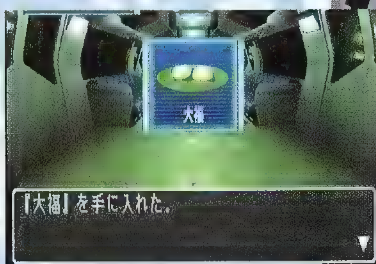
ちなみに3、4章には覚醒する超能力がない。よって、覚醒イベントは発生しない。

アストライオス出現まで ①〜⑤

ここまでは特に問題なく進むことができる。

第六車両に隠しアイテムの大福があるので取っておこう。第六車両が切り離されてしまうと、入手できなくなるぞ。また、第五車両にいる拳崇に話しかけると肉まんをもらえる。

地下鉄が止まってから一度第六車両に戻り、その後第一車両まで進む。第一車両前部の窓から運転席をのぞきこむと（窓の付近を調べると）、アストライオスが出現する。

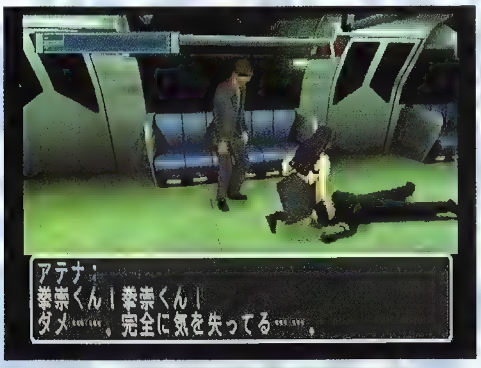


大福は理香のいる席の向かい側の席のすみにある

地下鉄内での戦闘 ⑥

サラリーマンと五十嵐が襲ってくるエマージェンシーモード。まず、倒れている拳崇のところまで移動すると、超能力が使えるようになる。その後、拳崇から離れた場所に移動してショックウェーブを使おう。3回で戦闘が終わるぞ。ちなみに攻撃されてもダメージはない。

拳崇の倒れている地点に移動しなければ、超能力が使えないのだ

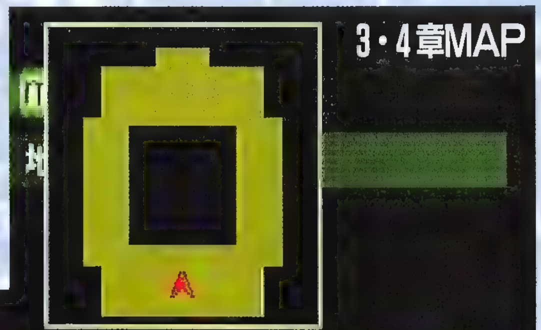


地下鉄を停止させる ⑦〜⑨

カウントダウンは5分。このあいだに車両上部から運転室へ向かい、第4車両のブレーキをリペアで修復することになる。時間的余裕はかなりあるので、あせる必要はまったくないぞ。



修理できるのは第四車両のブレーキだけだ





フローチャート（3・4章）

第3章スタート—①
- ムービー（アテナと理香）

第四車両への扉を調べる—②
- ムービー（地下鉄緊急停止）
- ▼
- 地下鉄が急停車して、アテナが転倒する

第六車両へ移動する—③
- 倒れ伏せた理香を助け起こし、椅子に座らせる

第二車両へ移動する—④
- ムービー（不気味な車内）
- ▼
- マサトが現れ、アテナに謎の言葉を残し、消える

第一車両全部へ移動する—⑤
- アテナの背後にアストライオスが出現する
- ▼
- ムービー（地下鉄急発進）

第五車両後部へ移動する—⑥
- アストライオス登場
- アストライオスに操られ、五十嵐とサラリーマンが襲ってくる
- ▼
- ムービー（アストライオスの攻撃）
- ▼
- ムービー（第6車両が切り離される）
- ▼
- ムービー（理香の独白）
- ▼
- カウントダウン開始
- カウントダウン終了時ムービー（専用ゲームオーバー）

第五車両最後部のハシゴを調べる—⑦
- ハシゴを登って車両上部へ移動する

運転室へ移動する—⑧
- 緊急制動装置の存在を知る

第四車両のブレーキを調べる—⑨

第四車両のブレーキにリペアを使う—⑩
- 地下鉄が停止する

第三車両への扉を調べる—⑪
- 地下鉄再発進
- ▼
- カウントダウン開始
- カウントダウン終了時ムービー（専用ゲームオーバー）

運転室のモニタを調べる—⑫
- 連結解除装置の存在を知る
- ▼
- ミニゲーム（連結解除装置）
- ▼
- ムービー（第一車両が切り離される）
- ▼
- ムービー（地下鉄内事故現場）

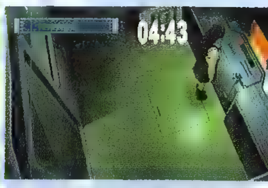
連結解除のミニゲーム ⑫

運転室に移動したら、前部にあるモニタを調べよう。するとミニゲームがはじまる。

ボタンを押して5ケタの数字をすべて0にそろえるのだが、ケタによって1回押した時の数字の移動数が異なっている。また、9から0に数字が移動すると、上のケタが繰り上がって1つ移動してしまう。かなりややこしいので、むやみに押していると収拾がつかなくなってしまうぞ。

答えは、初めの数字から、1ケタを4回、2ケタを4回、3ケタを2回、4ケタを16回、5ケタを1回。これですべてのケタを0にすることができる。

1回でも動かすと初めの数字には戻れないので、ミスした場合、セーブ地点からやり直したほうが早い。カウントダウンがはじまってすぐに、セーブしておこう。



まずはモニタをチェック。連結解除装置の場所に直接いっても、ミニゲームがはじまらないのだ

4章は特に問題なし ⑬〜⑱

4章は、ほとんど人の話を聞いているだけで終わる。特別育成室から出ようとすると高沖と研究員の会話がはじまる。あとは、フローチャートのとおりに進んでいこう。

並木に向かって右側の壁を調べると、隠しアイテムのポテトチップスを入手できる。



ポテトチップスはここにある。忘れずに取っておこう

入手アイテム	入手場所
肉まん	第五車両
粒ゼリー	第四車両
さくら大福	第二車両
大福	第六車両
ポテトチップス×2	特別育成室

第4章スタート—⑬
- ムービー（WARM隊員）
- ▼
- ムービー（目を覚ますアテナ）
- ▼
- 暗闇の中の扉を調べる
- ▼
- 作業が完了し、高沖と研究員の会話が始まる

高沖を調べる—⑭
- 高沖と研究員の会話。意見の違いからいい争いになる

研究員を調べる—⑮
- 高沖を拒絶した研究員が並木に射殺される

高沖or研究員を調べる—⑯
- 高沖と並木の会話。並木が去る

扉付近に移動—⑰
- マサトが登場し、アテナにWADの実態を伝える。

マサトを調べる—⑱
- ムービー（マサトの独白）
- ▼
- 能力の使いすぎで、膝を折り咳きこむマサト
- ▼
- ムービー（病院で目を覚ますアテナ）

5章―哀哭
市立清嶺学園高等部

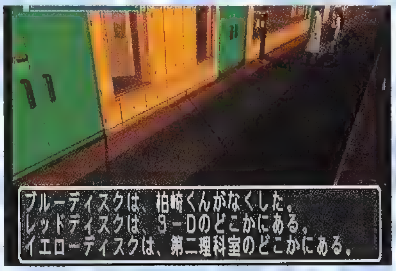
最終章直前の5章は、再び学園内が舞台となる。1章ではいけなかった二、三階と屋上、さらには普通棟以外の場所もいけるようになっているぞ。内容も3回のミニゲームに4回の戦闘と、イベントが目白押しだ。

また、この章で覚醒する超能力はサイコボールのみ。Lv1とLv2の2種類がある。

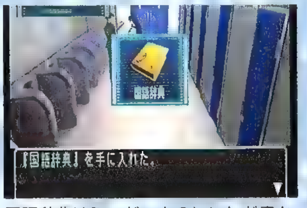
エンディングが分岐！ ②〜⑤

じつは、ここでの行動によってエンディングが分岐するのだ。普通のエンディングは、チャート内の②〜⑤をこなしていくだけでいいのだが、その間に「バッドエンドフラグ」イベントをこなすと、生徒玄関で理香に会えなくなる。これによって、最終章が終わった時に別のバッドエンドが見られるのだ。

また、屋上にあるキャンディを入手してから三階男子トイレのヒロに会うと、国語辞典と交換してくれる。国語辞典は必須アイテムでないので必ず入手する必要はないが、アイテムコレクションしたい人はぜひ。しかし、ここで交換するとなぜかバッドエンドが見られなくなるので注意。



重要なセリフもちらほら。色々な人と話してみよう



国語辞典はミニゲームのヒントが書かれてあるだけ。クリア必須アイテムではない



キャンディは、屋上のセーブポイントから北へ3つ目のベンチにある

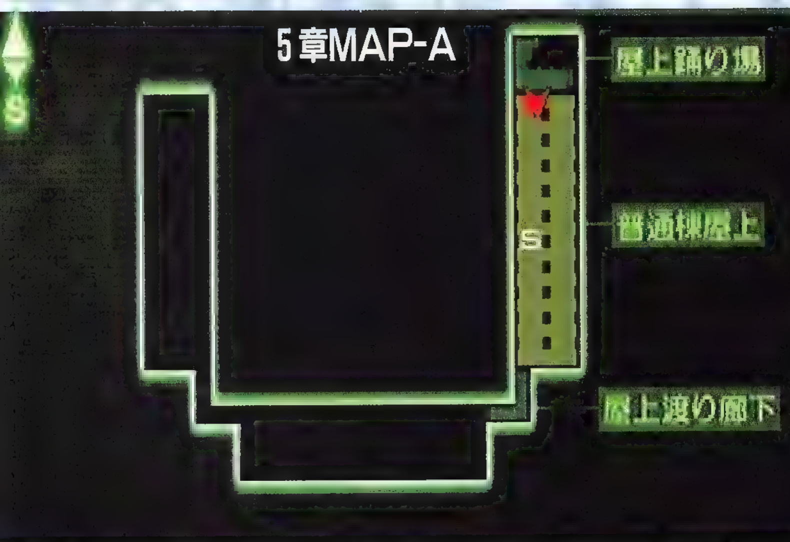
化学のミニゲーム ②〜⑤

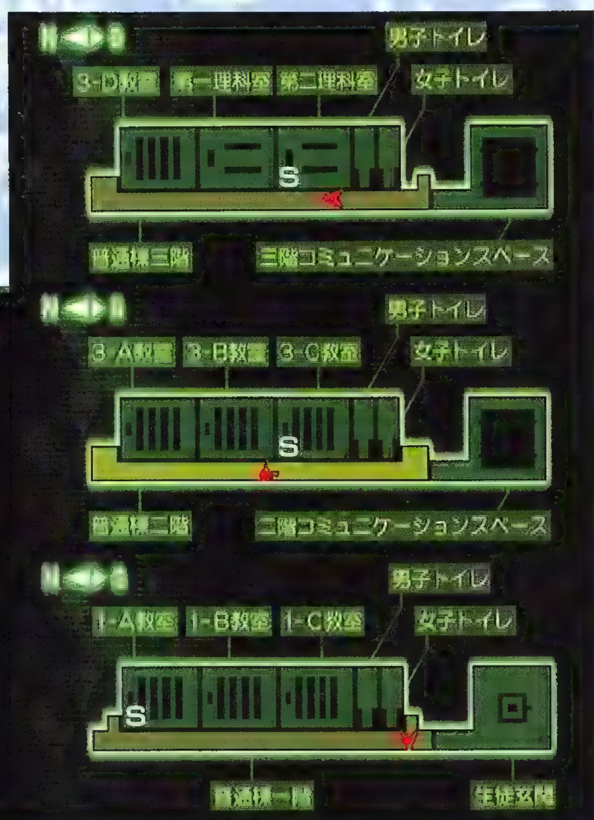
暗証コード入力のミニゲーム。アストライオスと会話すると「女子トイレ」にヒントがあるといい、三階女子トイレに洗剤が2つ置いてある。これと化学の教科書を参考にしてコードを考えるのだ。また、一度失敗してからアストライオスにテレパシーを使うと、さらにわかりやすいヒントをくれる。

答えは「7895123」。Zの字になるように入力すればいいぞ。



このようにZの形になるように入力すればOKだ





フローチャート（5章-A）

- **第5章スタート—①**
  - ムービー（三宮と海藤の会話）
- **スタート—②**
  - バッドエンドフラグ 一階廊下のゆかりと会話する
  - バッドエンドフラグ 1-Cの鎮狼冬と会話する
  - バッドエンドフラグ 一階男子トイレの文麻呂と会話する
  - バッドエンドフラグ 三階男子トイレのヒロと会話する
- **3-Cの男子生徒Eと会話する—③**
  - バッドエンドフラグ 一階廊下の女子生徒Aと会話する
  - バッドエンドフラグ 3-Bのミホと会話する
  - バッドエンドフラグ 二階女子トイレの保健の先生と会話する
  - バッドエンドフラグ 三階廊下の理科の先生と会話する
- **第二理科室から出る—④**
  - バッドエンドフラグ 二階廊下のミホor男子生徒Cと会話する
- **三階女子トイレの女子生徒Eを調べる—⑤**
- **生徒玄関へ移動する—⑥**
  - （バッドエンドフラグを満たしていない場合）理香にペンダントを渡す → ムービー（教室が爆発する）
  - （バッドエンドフラグを満たした場合）ヒロ＆ゆかりとの会話
  - ▼
  - 二階コミュニケーションスペースに移動する
  - ▼
  - ムービー（教室が爆発する）
  - ▼
  - アストライオス登場。爆弾探し開始
- **1-Aのロッカーを調べる—⑦**
  - ブルーディスクを入手する
- **第二理科室の端末にブルーディスク青を使う—⑧**
  - ミニゲーム（化学）「7895123」
  - ▼
  - カウントダウン開始
  - カウントダウン終了時ムービー（専用ゲームオーバー）
  - 第二理科室でイエローディスクを入手する
  - 3-Dでレッドディスク赤を入手する
- **1-Aの端末にイエローディスクを使う—⑨**
  - ミニゲーム（数学）
- **3-Cの端末にレッドディスクを使用する—⑩**
  - ミニゲーム（国語）
- **すべてのミニゲームを終える—⑪**
  - アストライオス出現

数学のミニゲーム ⑨

数学のミニゲームは立方体の展開図の問題。全部で3問ある。空白に正しい色を当てはめていくのだ。隣り合っている2つの色と回転している立方体を参考に考えよう。答えは写真に載せてあるとおりだ。

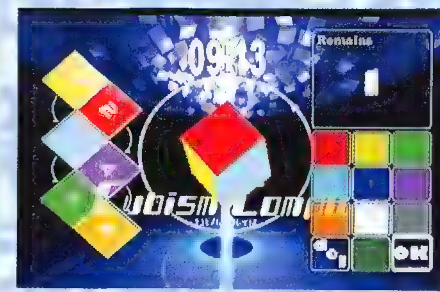
また、数学と次に解説する国語のミニゲームは順不同。どちらからはじめてもよい。



第1問。2が赤、5が濃い緑で正解



第2問。1が緑、3が水色、6が濃い緑だ



第3問。これが一番簡単。4に紫を当てはめればいい

国語のミニゲーム ⑩

国語のミニゲームは漢字の筆順の問題。「米」と「好」と「成」の3つの漢字の筆順を当てる。国語辞典にヒントが載っているが、それだけでは解けない。答えは写真のとおり。自力で解きたい人は漢和辞典で調べよう（笑）。

ミニゲームをすべて解くと爆弾が解除される。このあとすぐ戦闘になるので、回復してセーブしておこう。



1問目は「米」。まだまだ序の口だ



2問目は「好」。写真の下の右寄りに正解が載っているぞ



最後は「成」。国語辞典のヒントのとおり、一画目が横棒でない点に注意しよう

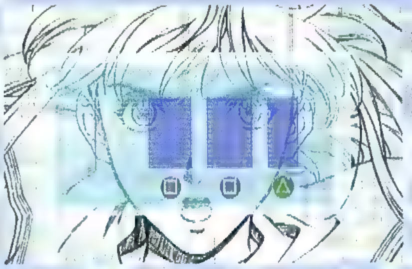
アストライオスとの戦闘 ⑬

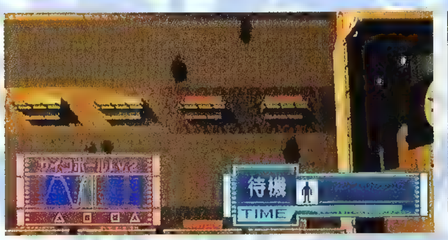
アストライオスとの最終決戦。ここで久しぶりに超能力覚醒イベントがある。覚醒するのはサイコボール（□□△）。入力自体は単純なのでミスすることはないだろう。

サイコボールが覚醒したあとエマージェンシーモードに移り、アストライオスとの戦闘になる。この戦闘を無傷で終わらせるのはまず無理。ダメージは覚悟しておくこと。途中でゲージが赤になったら、すぐにアイテムを使って回復しておくように。

なるべくダメージを受けないようにするためには、逃げるのが基本。戦闘開始直後にサイコボールを1発当て、すぐにアストライオスから離れよう。アイコンコマンドの入力が早ければ、アストライオスの攻撃をかわすことができる。遠くに離れるとアストライオスが飛んで追ってくる。その時に再びサイコボールを当て、また逃げる。これをくり返せば最小限のダメージで倒せるぞ。

戦闘の最後に、サイコボールLv2の入力イベントがある。この時アストライオスは攻撃してこないので、あせらずに入力するように。タイミングが合わなかったら待機して次にまわすのもよい。


サイコボール覚醒イベント。波のスピードも遅いので、入力は簡単だ



サイコボールLv2のコマンドは△□□△。最後の△を早めに入力すると成功しやすい



そして相手が追ってきたらサイコボールをおみまいする。その後相手の攻撃を食らうがこれは必要経費だ



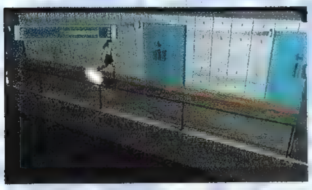
サイコボールを撃ったらすぐに逃げよう。ベンチをはさんで逃げるようにすると攻撃をよけやすい

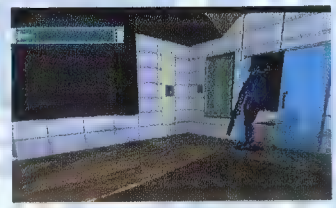
ロボットとWARM隊員から逃げる ⑭

ここから連続して戦闘がはじまる。女子トイレで回復とセーブを忘れないように。

女子トイレから出るとすぐに、家庭科室に逃げこむまでのエマージェンシーモードになる。ロボットが攻撃してくるが、ここは、アイコン表示で↘↗→→→→↘↗↑の順に逃げるとノーダメージで進めるぞ。

家庭科室へ逃げる途中に音楽室があるが、ここに入るとWARM隊員が追ってくる。無駄な戦闘はゲージを消費するだけ。アイテムもないので入らないようにしよう。ちなみに、WARM隊員がきてから教壇の裏を通って外に出ると、隊員が攻撃するまでに脱出することができるぞ。


4回直進（アイコン表示で→）をくり返すとこのシーンに。このあと↘↗↑で無傷のまま家庭科室に逃げられる


音楽室に逃げこむとWARM隊員が追ってくる。サイコボール1発で倒せるが、無駄な戦闘は避けた方がいい

家庭科室での戦闘 ⑮

家庭科室に逃げると、ロボットが1体待ち伏せしていて戦闘になる。ロボットはサイコボール2発で倒せるぞ。

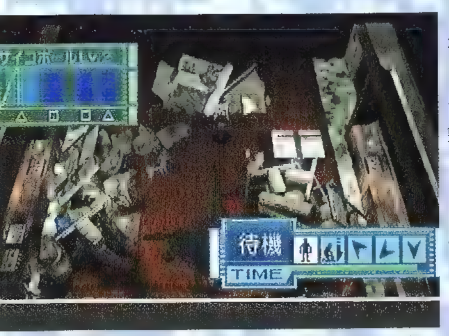
じつは、このロボットの行動パターンはランダム。しかもこちらのコマンド入力のスピードによっては、同じコマンドを入力しても反撃されることがある。運がよければサイコボールを2発連続で当てて無傷で倒せるが、運が悪ければ最初の入力時に攻撃を受けてしまうことも。

攻撃されてしまった場合の方法は2つ。一つはリセットしてやり直す方法。何回かくり返せば無傷で倒せるパターンがくる。

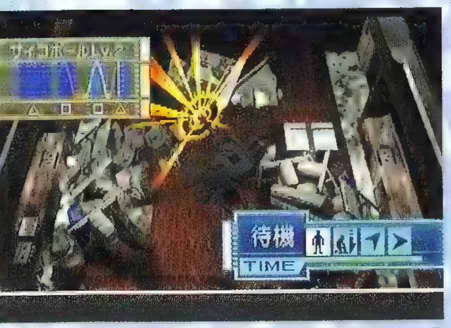
もう一つは、そのまま戦闘を継続する方法。この場合、後ろの瓦礫に逃げこんでロボットの攻撃を避け、相手の攻撃が終わったスキを狙う。

ロボットの攻撃はガトリング砲とビームの2種類があり、ガトリング砲はスキがあまりない。よってビーム攻撃のスキを狙うことになる。ロボットがビームを撃ってきたら瓦礫の後ろを通って反対側にまわりこもう。するとちょうど攻撃が終わったスキに相手の横に出ることができる。ここでサイコボールを撃つのだ。

ちなみに瓦礫の後ろからサイコボールを撃ってもロボットにダメージを与えることはできないぞ。



開始直後にサイコボール2発。最速でコマンド入力すればこれだけで勝てることもあるのだ



ロボットのビームを発射しようとしているところ。ここですぐに瓦礫の後ろを通ってまわりこもう

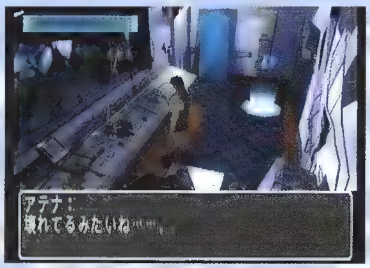


調理室での戦闘 ⑯〜⑱

放送室に落下したら、セーブポイント近くの機材を調べよう。その後再びロボットに近づくと、調理室への道が開ける。

調理室では再びロボットとの戦闘がある。ここではロボットだけでなく移動機雷も2つ出てくるぞ。

この戦闘では、最速でコマンドを入力すればノーダメージでロボットを倒せる方法がある。まず、調理室に入った場所からまっすぐ奥へ（方向キーは上）走る。歩いてはダメだ。するとロボットが登場してエマージェンシーモードになる。そうしたらまず向かって右奥（アイコン表示では↖）に移動するのだ。その後いったんしゃがむと、ロボットがこちらへ、機雷は反対方向へ進む。そうしたら立ち上がってサイコボールを2発連続で撃とう。これで倒せる。この方法はコマンド入力を最速でおこなわなければならない。少しでも遅れると敵の行動パターンが変わってしまうのだ。



この機材を調べると調理室への道ができる

もし入力が遅れて反撃されてしまったら、反対側に逃げてロボットが向かってくるのを待つ。そしてロボットと一直線になったら、相手が攻撃してくる前にサイコボールを撃って倒そう。逃げる時に機雷に当たってしまうが、このダメージは必要経費と割り切ること。ちなみに、テーブル越しに攻撃してもダメージを与えられない。部屋の隅で待って、ロボットとの間に障害物がなくなってから攻撃するように。

この方法はかなりダメージを受ける可能性がある。ゲージが黄色か赤になったらすぐに回復するようにしよう。


この地点から奥に向かって走る。歩くと敵の行動パターンが変わるのだ



まずは向かって右奥へ移動しよう



そしてすぐにしゃがむのだ

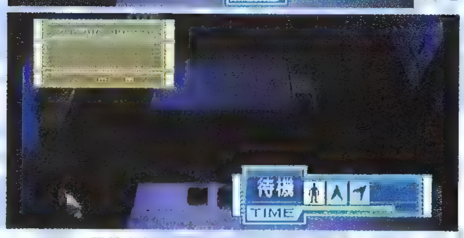

ロボットが方向転換して向かってきたら…



すぐに立つこと。コマンド入力は最速で



そしてサイコボールLv2を2発連続で撃つ。これでOK



反撃されてしまったら部屋の隅でロボットがくるのをひたすら待つ

フローチャート（5章-B）

- 教室から出る—⑫
  - 屋上へ強制移動。アストライオスに攻撃される
- サイコボールの入力—⑬（超能力覚醒イベント）
  - 超能力サイコボールの覚醒
  - ▼ アストライオスとの戦闘
  - ▼ ムービー（アストライオス爆発）
  - ▼ 女子トイレへ強制移動。そこより再開する
- 女子トイレから出る—⑭
  - WARM隊員に発見される
- 家庭科室に逃げこむ—⑮
  - ムービー（ロボット登場）
  - ▼ ロボットとの戦闘
  - ▼ ムービー（下の階へ落下するアテナ）
  - ▼ 放送室へ強制移動
- 放送室で機材を調べる—⑯
- 放送室内の落下した場所に戻る—⑰
  - ムービー（ロボットの攻撃）
- 調理室へ移動する—⑱
  - ロボットとの戦闘
  - ▼ 拳崇登場
  - ▼ ムービー（理香が撃たれ、力を解放するアテナ）

入手アイテム	入手場所
清涼飲料	生徒玄関
ドーナッツ	1-C教室
ポテトチップス	1-A教室、放送室
お茶	3-A教室、放送室
一口チョコ	三階コミュニケーションスペース
高級ヨーグルト	3-D教室
珍味ヨーグルト	3-D教室
キャンディーX3	普通棟屋上
さくら大福	普通棟屋上
コンタクトレンズ	三階廊下
国語辞典	三階男子トイレor1-A教室
化学の教科書	1-A教室
数学の教科書	1-A教室
洗剤X	三階女子トイレ
洗剤Z	三階女子トイレ
ブルーディスク	1-A教室
イエローディスク	第二理科室
レッドディスク	3-D教室

キャラクターテキスト

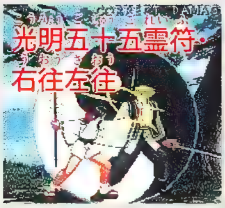
一条（いちじょう）あかり

幕末時代の元気娘 式神をあやつる陰陽師見習い 一条あかりに迫る!!



べりぐーや！

必殺技



相手の操作を混乱させる。天地無用、暗中模索も同じ



相手の意表を突いて、口の中から攻撃！ 追加技も豊富



「かじっとけ！」と式神を放つ。いわゆる飛び道具



対空に使える。が、だと空振りしにくいがスキは大きい



これも星の巡りの追加技。多段ヒットして、威力も大きい

星の巡りの追加技。昇華対応技なのだ





いわゆるコマンド投げ。アクションが可愛いのだ



寝たふりをして剣質ゲージをためる。食らい判定アリ



空中投げ。昇りで出すと中段判定になるのだ

相手に変身する。10秒経過するか攻撃を受けると元に戻る





いわゆる当て身技。出がかりのスキがちょっと悲しい…



鬼がいっぱい通る派手な技。巻きこまれるあかりも可愛い



巨大な式神を召喚する。連続技にも組みこめるぞ

落ちてます（笑）。奇襲に使ってみるとか



ポーズ



そんなにおまんじゅう欲しいの（笑）？



一緒にいる妖怪（式神?）も可愛い♡



むかつくわっていわれても…ねぇ？



「ぱ わ ー の 勝 利 や！」かわええのぉ

衣装



こっちは紫。さりげなく幣帛の色も違うのだ



女の子らしく、可愛いピンク♡ リボンは青やで〜



あかりの基本カラー。陰陽師らしい…？

プロフィール

生年月日：嘉永3年9月26日
年齢：14歳
身長：4尺6寸
体重：計測できず
利き腕：右利き
流派：一条流陰陽術（見習い）
武器：幣帛「明暗」
家族構成：祖父＝道境、父＝幻貌、母＝光明、姉＝ひかり、兄＝道磨、居候＝神崎十三
宝物：エングリッシュの辞書
趣向：鈴収集、昼寝
好き：勉学
嫌い：お饅頭、お茶
シンボルアイテム：御札と幣帛

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回 ー	第2回 ー	第3回 ー	第4回 ー	第5回 ー
第6回 120位	第7回 14位	第8回 27位		

※プロフィールは『幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

浪速の陰陽師見習い 一条あかりの魅力に迫る!!

あかりの生家一条家とは…？

あかりは、一条家の末っ子として生をうけた。姉のひかりは病気がちで、兄の道磨は陰陽術の才能に乏しかったため、あかりは幼い頃から一条家の跡継ぎとして両親に期待されていたらしい。

陰陽術に関する勉強も進んでこなし、今ではその腕前は、そのへんの術者が束になってかかってもかなわないほどになった。ただし、調子に乗りすぎて失敗することも多いようで、まだまだ見習いのレッテルは外されないようだ。

実家は「一条神社」という近隣では有名な神社で、多くの参拝客が訪れる。特に、盛大におこなわれるという夏祭りは、かなりのにぎわいになるとのこと。しかし、四神の補佐役という重要な役割は、一般には秘密とされている。

一条家の仕事は、星辰祭祀（星を祀る儀式）がおもで、あかりの母と古参の陰陽師たちが執りおこなっている。その一方、妖怪退治の仕事も多く、それはたまにあかりにも仕事がまわってくるそうだ。

仕事がない時のあかりは、暇な時は部屋にこもって勉強しているか、外で友達と遊んでいるらしい。また、近所の人に頼まれて、占いもよくやっている。

ちょっと意外？勉強好きな一面

あかりは好奇心が盛んで、何でも知りたがる性格。それがいい方向に進んで、かなりの勉強好きになったらしい。しかし、たいていの勉強は家でできるため、寺子屋にはいっていない。完全に独学だ。

ゲーム中でもよくしゃべっている英語に興味を持ったのは、あかりの父が商人から購入した書物に、たまたまアルファベットが書かれた紙がはさまっていたのをみつけたためらしい。そこで、日本語と違って26文字で構成される文章に興味を持ち、独自に辞書を入手して勉強をはじめたのだ。この辞書は、今でもあかりの宝物になっている。

それでどれくらい英語力が身についたかというと、実際に「メリケン人」に話しかけてみたところ、身振り手振りをまじえながらもちゃんと通じたらしい。どうも日常会話程度はマスターしているようで、なかなか勉強家な一面がうかがえる。

最近は「はあもにか」に興味を持ち、秘密ルートから入手して練習しているとのこと。そのうち演奏している姿が見られるかも…!?



英語も堪能です。第二幕になってさらに単語力を身につけたらしい…？

あかりをとりまく人間関係は？

第二幕のストーリーから分かるように、あかりは姉のひかりが大好きで、姉のためなら何でもするといった感じがうかがえる。ひかりも妹が好きで、無茶ばかりするあかりをいつも心配しているようだ。

そんなあかりは、父には手に負えないおてんば娘と思われているが、母にとっては素直で可愛い末娘といった感じらしい。可愛がられている姿が目に浮かぶようだね。

また、ゲーム中であかりを応援する3人の女の子は、あかりの小さい頃からの幼なじみ。3人とも、普段は一条神社のお手伝いをしているか、あかりと遊んでいるそうだ。

そしてあかりファンにはちょっと気になる十三との関係だが、特別な感情はまったく抱いていないらしい。十三のことはできの悪い弟か、舎弟だと思っているそうだ。十三が聞いたら、怒るか呆れるかしそうだけど…。

しかし、妖怪退治などの仕事が入った時には、十三をおともに一緒に暴れまわっている。きっとある種の信頼感があるのだろう。

相関キャラ

神崎十三

一条家の居候にして、あかりのお目付け役的存在。家族同然の扱いといえば聞こえはいいが、遠慮も何もあったものじゃないらしい。ひかりに好意を抱いているとか…。

七瀬聖

あかりを応援する友人その1、通称ひじりん。あかりと同い年の14歳。寺子屋にはいっているのだろうか？

八幡葵

あかりの友人その2、通称あっちー。どうもおっとりしているっぽい15歳。みつあみがトレードマーク。

九条静

ひじりん、あっちーと一緒にあかりを応援する友人その3、通称しーさん。ちょっとお姉さんな17歳。


「がんばれ、がんばれ、あ・か・りっ！」で有名な3人

ワンポイントキャラクターレッスン

陰陽道の歴史

陰陽道は、古代の中国人の思想から成り立った。

世界は〝陰〟と〝陽〟、すなわち天と地からなるものと考え、その世界は木、火、土、金、水の5つの元素によって成り立っていると考えられた。いわゆる陰陽五行説だ。

また、この陰陽五行説は、〝易〟という思想も生んだ。易は、その時のその場で表される数理的な象徴から、未来を解読しようというもの。あかりがするという占いは、この易であると思われる。

陰陽道が日本に伝わったのは、奈良時代であったとされている。そして7世紀のはじめには、暦本や天文地理書、遁甲方術書などの陰陽道関係の書物が伝来した。

その後、平安朝になると、陰陽道は貴族のための宮廷陰陽道へと変わり、政治に強く影響していくようになる。

その中から賀茂忠行、保憲父子や、保憲の弟子の安倍晴明といった力の強い陰陽師が出現し、陰陽道は賀茂、安倍（土御門ともいう）両家による支配体制ができあがっていった。ちなみに『月華』のあかりEDで四神がいった「晴明」とは、この安倍晴明をさしている。

あかりの流派である陰陽術とは…!?

陰陽師は、まだ科学や医術が進歩していなかった頃、天体の星の動きや暦を見て吉凶をうらなう、当時としては最先端の科学者だったらしい。

陰陽師の使う式神とは？

式神（識神とも書く）とは、陰陽師の思いどおりに動く鬼神のこと。式神は、身のまわりのちょっとした処理から他人を殺すことまで、さまざまなことができるといわれる。かの安倍晴明は、呪殺のために送られた他人の式神を跳ね返して、逆に相手を殺してしまったらしい。

晴明以来の力を持つといわれるあかりのこと、きっとその気になれば呪殺も簡単におこなえそうだが…そんなことは絶対に考えないのだろう。



この言葉から、あかりはかなり強い力を持つ陰陽師だと分かる

〈参考文献〉渋谷申博、菅田正昭、松澤正博、篠崎雪雅著『東洋思想がわかる』（日本文芸社）、志村有弘著『平安京のゴーストバスター　陰陽師　安倍晴明』（角川書店）

設定原画



月華の剣士
（CV/麻績村まゆ子）

デザイナー様からの一言

〝あかり〞は開発当初、あんな性格のキャラではなかったと思います。もう少しおとなしいというか…。でも、今までおてんばキャラ系（舞・ユリ）を描いてきた僕としては、〝あかり〞を「自分の中でのおてんば系キャラの集大成にしよう!!」という野望があったのでした（笑）。

もちろん、担当の企画マンには話をしてOKをもらってました。それからは、企画からきた仕様書と違うアクションを作ったり、セリフは「よっわー!!」とかしゃべらせてって注文したり、結構ノリノリで好き勝手に作成させてもらいました。他のデザイナーから「ちょっとやりすぎちゃうのん？」といわれたりもしましたが、担当の企画マンと「大丈夫やんなぁ！」とお互い励ましあったり…（笑）。

そんなこんなで、今の〝あかり〞が生まれました。

こだわりといえば、顔でしょうか？　とにかく表情豊かにしたかったもので。あと、足ですか（笑）？

アクションによっては長さを変えたりなんかしています。

最後に、プレイヤーの方に〝あかり〞の元気さが伝わっていれば幸いです。そして、みなさんの心に〝あかり〞が残りますように…。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q あかりのモデルになった人物はいますか?

A 『じゃ○ん子チ○』の○エちゃんと『あさ○ちゃん』の○さりちゃんです。

Q どういうきっかけで鈴収集が趣味になったのですか?

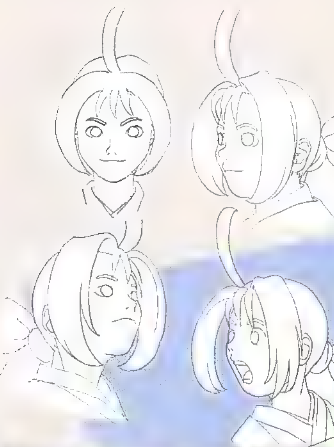
A 姉のひかりに作ってもらったお守りについていた鈴を気に入ったのがきっかけです。最近は西洋の『べる』を集めようと画策中です。

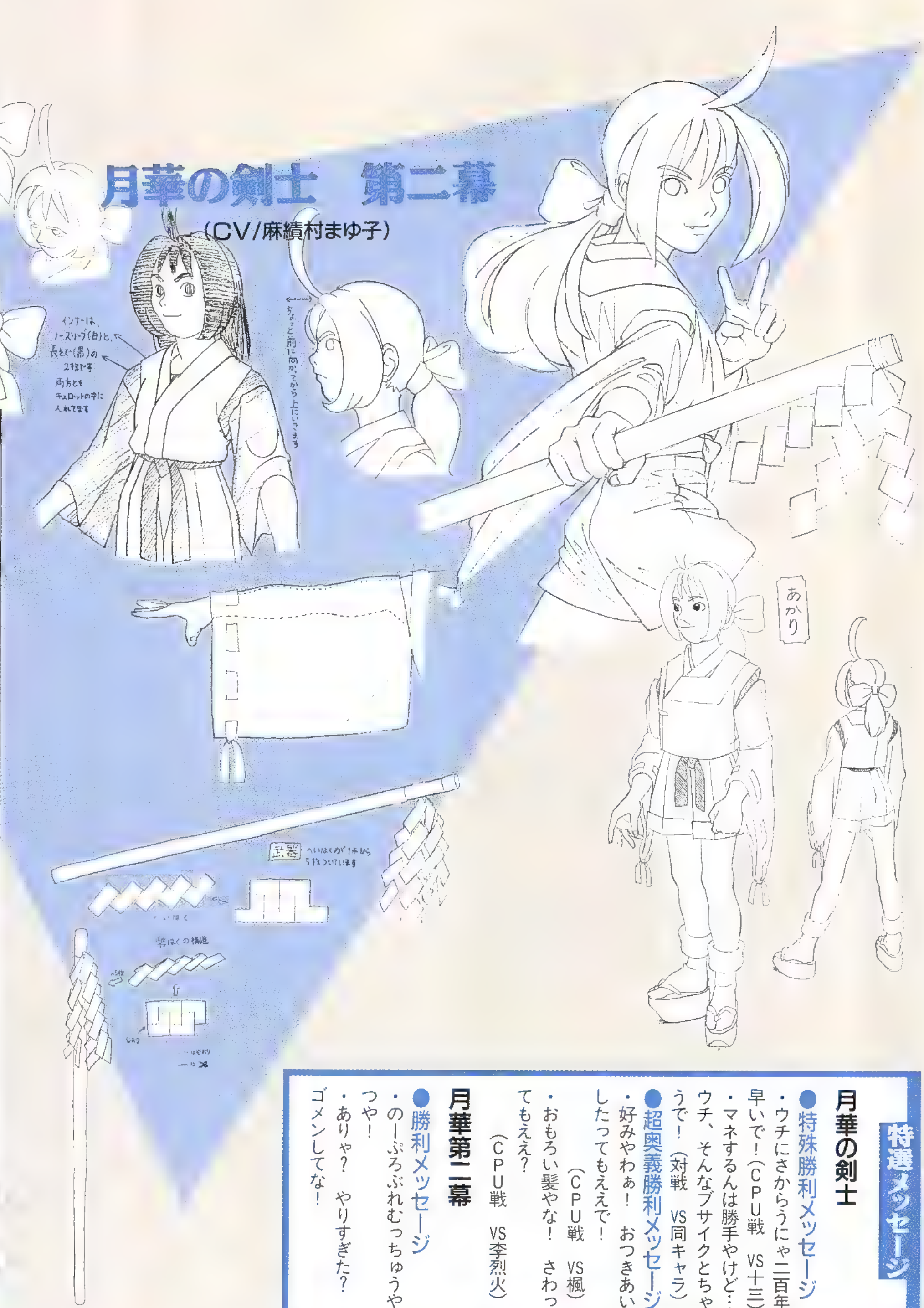
Q きらいな物について教えてください。

A 十三に落語『まんじゅうこわい』を聞いてから、お饅頭とお茶がきらいになったそうです。「あ～、お饅頭怖い怖い！」

月華の剣士　第二幕

（CV/麻績村まゆ子）





必殺技一覧



	月華の剣士	月華第二幕
式神・天空	○	○
劾鬼・泥田坊	○	○
明流・毬転げ	○	○
明流・しゃぼん飛ばし		○
明流・文鎮放り		○
明流・毬放り	○	○
明流・毬落とし	○	○
光明五十五霊符・右往左往		○
光明五十五霊符・天地無用		○
光明五十五霊符・暗中模索		○
天文・星の巡り	○	○
天文・掲げし北辰		○
天文・転ずる北斗		○
劾鬼・清姫	○	○
護り人形	○	
化わり人形		○
変化人形	○	○
式神・六合	○	○
劾鬼・百鬼夜行	○	○

特選メッセージ

月華の剣士

●特殊勝利メッセージ

・ウチにさからうにゃ二百年早いで！（CPU戦　VS十三）

・マネするんは勝手やけど…ウチ、そんなブサイクとちゃうで！（対戦　VS同キャラ）

●超奥義勝利メッセージ

・好みやわぁ！　おつきあいしたってもええで！（CPU戦　VS楓）

・おもろい髪やな！　さわってもええ？（CPU戦　VS李烈火）

月華第二幕

●勝利メッセージ

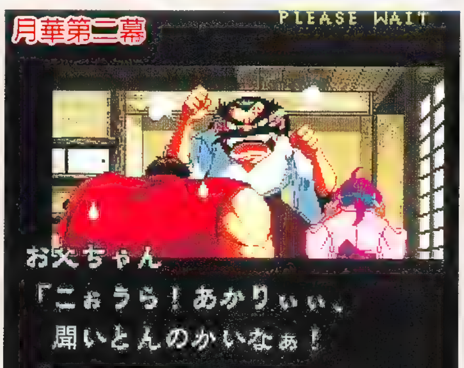
・のーぷろぶれむっちゅうやつや！

・ありゃ？　やりすぎた？ゴメンしてな！

エンディング



眼鏡も結構似合いますなぁ。今後の活躍が楽しみ



飛び出していったせいで怒られる。おてんば娘だからねぇ…

次号予告

次回は、『餓狼』シリーズから早くも李香緋の登場！『RB2』で華々しく登場し、『餓狼WA』でも隠しキャラとして元気に登場した彼女。

その香緋の、元気のモトについて迫っていくぞ!!

やーりほーっ♡

さかなのさんぽ

vol.36
生駒治美連載

生駒治美が、ありのままの自分の姿を語ってくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも一緒に楽しく読んでね♡


ナコルル『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』©SNK 1998



生駒治美（いこま はるみ）
2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

春といえば出会いの季節 最高のめぐりあい…

別れと出会い…一期一会を感じる桜の季節…!?

もう春ですなぁ。桃色の妖精が街に舞い降りて、ふぁーと伸びでもしているとロの中に飛びこんできそう!!

街で、花束を持った制服姿の子や袴姿の親子連れを見て、「ああ卒業式のシーズンだ」と思っていたら、もう今度は新品の制服や背広を着た新入生の人たちをたくさん見かけるようになった。

3月に別れがあって、4月は出会いの時期であります。みんなも、学校や新しい生活になじまなければならない期間でもありますな。

私ももう学生ではないけれど、番組の変わり目の時期なので、いろんな人との別れがあり、出会いがある。一期一会とよくいうけれど、特にこの桜の季節はそんな人と出会う季節かもしれないね。

私もおかげ様で、一度お仕事をさせていただいた方々から声をかけていただくことが多い。ありがたいことだ。初めてのアニメ『こどものおもちゃ』でお世話になった、大地監督もその一人。

一つの出会いのすべてに意味がある

アニメのノウハウゼロの私が作品の途中から参加して、周囲の方々にかなりご迷惑をおかけしまくったというのに、その後もオーディションに声をかけてくださったりしている。おまけに、今も一緒に仕事させていただいているのだ。

何か不思議な縁なのかなぁ。というより、監督のお人柄かなぁ。人が人を呼ぶみたいな。監督の周りを支える絵、音、役者その他多くの方々が一緒にモノづくりを楽しんでいるのだ。

だから、相乗効果をもたらして、どんどん面白いものに発展してゆくのだろう。端から見ていても、一体感を感じる。

私は幸運なことに他にもこのような現場に多く参加させてもらっているようだ。その時々には意識していなかったけれど、振返ってみると一つ一つの出会いが意味のあるものになっている。

自分の飴となりムチとなり財産になっているのだ。

何かの本で「小さな出会いでも偶然ではなく、自分にとって意味のある出会いなのである」と書いてあったことを思い出してしまった。

確かにそんな出会いを生かすも殺すも自分次第なんだと最近思う。だから今までいただいた素敵な出会いを次に結びつけていける自分に成長してゆきたい。

ラジオとハガキの不思議な出会い…すっかり友達気分

それと、出会いで不思議なのが、ちゅぴらーさんかな? 実際に出会ったことのない人間同士が、ラジオとハガキだけでヤリトリして理解しあっているんだから。

時間が決まっているので全員のおハガキは紹介できないけれど、毎回全部読ませてもらっているので、いつもおハガキを送ってくれているちゅぴらーさんの性格や好みが分かってきてこっちもとても楽しい。だからどんどんのめりこんでしまって、今ではすっかり友達さ、みたいになってしまって（迷惑か?）!

それでイベントなんかで、ちゅぴネームを名乗ってくれたりしたもんならすっごい感激! ああ、彼、彼女だったんだーって、ずっと会えなかった同級生と再会した気分よ。

だからもし会える機会があったら、ちゅぴネームで声かけてね。全員のちゅぴらーさんの名前はさすがに覚えてへんけれど、だいたい分かると思うんで! もし忘れとったら、ぴこぴこハンマーでどついてやってください。

まぁ私はそこつ者でぼーっとしているんで、知らない間に迷惑かけたり、幻滅させていたりと色々あると思うけれど、私にとってちゅぴらーさんとの出会いはすごいエネルギーになっているんで、これからもよろしく頼みますわ。

おっと、みんなも人生変わる素敵な出会いを見つけてね。

ちょっとひとやすみ…

Q 声だけじゃなくて、実写のドラマに出演するとしたら、やってみたい役などはありますか? ぜひ教えてください!
●PN／森村一郎（大阪府）

A 現代版『水戸黄門』みたいな、女のコがやりたいな。普段は普通の女のコなんだけれど、変身するとちょっとすごいよ、ってな感じな2面性を持つ人。

ちっちゃい時、おじいちゃんと一緒に毎日『水戸黄門』見てて、「ひかえおろー」ってやってたからね。ああ、あんなんできたら気持ちええやろなぁなんて!

生駒治美への質問を募集するぞ! 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK!

採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、ご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112－0005
東京都文京区水道2－13－12
SKビル202(株) 芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ5月号」係

みなさんのおハガキ、待ってます♡



PROFILE 安井邦彦

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンセルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

Hello, Goodbye

安井邦彦連載　Vol.34

生活のすきまに見つけたささやかな楽しみとは…？

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！　今回のお話は、最近発見したささやかなお遊び(?)。ファンは要チェックだぞ。

さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。

盛り上がったライブ 皆さんありがとう!!

皆さんこんにちは。今年の〝お花見〟はどうでしたか？　飲めや歌えやのドンチャン騒ぎで、ハメを外しすぎたりしませんでしたか？　ハハハハ。

何を隠そう、僕の実家（名古屋です）の近くにも見事な桜並木があって、花の盛りに帰郷することがあると、一人ですうーっと見てきたりします。そのあたり一帯は屋台も宴会も禁止なので、甘酸っぱい桜の花の香りともども、静かに風情を楽しめるんです。ちとキザかしら、ハハハ。

さて、桜の花がパァ〜ッと咲いてパァ〜ッと散るように、今年のＤＪ　Ｓｔａｔｉｏｎ　Ｌｉｖｅも終わってしまいましたね。応援してくれた皆さん、本当にありがとうございました。

その詳細については関連記事を見ていただくとして、今月は気ままに遊びの話でもさせていただきますかなァ…？

でもね、遊びといっても旅行なんかは結構計画しづらいんです。以前にも書いたと思うのですが、僕らの生活って曜日や時間を問わず、いつ何時仕事が入ってくるか分からないので、ちゃんとした休みというのはないんですよね。

日常のすきまに見つけたささやかな楽しみ…

だから、「よし、何月何日に遊びにいくぞっ！」と決めたら、「この日は仕事を入れないでください」と所属事務所に〝仕事のお断り宣言〟をしておかなければならないんです。でもね、これも結構勇気がいるんですよ。だって仕事が減ると、収入も減るんだから。トホホ…。

まァそうなると、小心者の私に残された手段としては、いきあたりバッタリのお遊びか、日常の生活のすきまにちょっとした道楽を見つけるぐらいしかないかも…。ハハハハ、何かさみしーい！

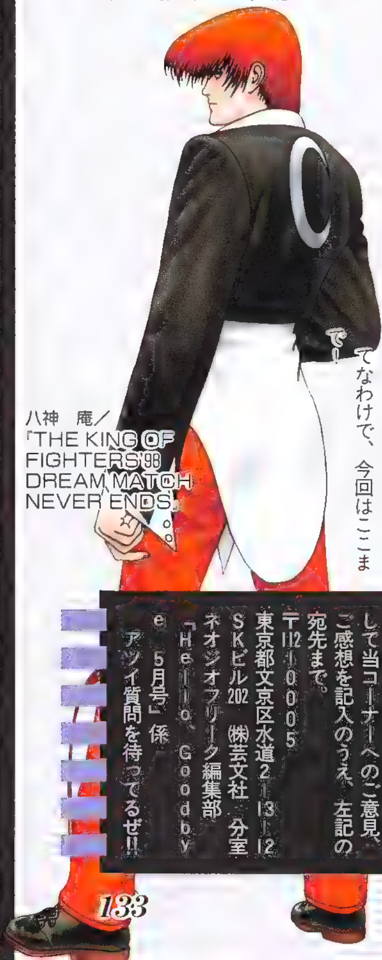
いや、でもこの頃僕、ささやかな楽しみを見つけたんです。それはね、〝一人でおいしい甘い物屋さんに入る〟ということなんですよ、笑っちゃうでしょう？　ハハハ…。

甘味処に入るのは実はとても有意義!?

実は僕はもともと、１人で喫茶店なんかに入って時間をつぶすなんていうことは、時間やお金の無駄使いのような気がして、あまり好きではないのです。が、〝甘味処〟みたいな甘い物屋さんというのは、時間をつぶすというよりは、ちゃんと「あんみつを食べる！」という目的がないと入らないわけだから、有意義なコトなんだということを発見したんです！（意味がよく分からない？）

ただ、大の男が１人で店に入って、黙々と〝抹茶あんみつ〟なんかを食べていると、向かいの席のおばさんたちなんかが「あらまァ」ってな様子でコソコソ笑っていたりするようですが…。

やっぱり男が１人で甘い物屋さんに入るというのは、奇妙に見えるんでしょうか？　じゃあ、一緒に入ってくれる相手を見つけなきゃいけないなァ、なんて…（ますます意味が分からない？）。ハハハ。てなわけで、今回はここまで。



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！ II

Q：安井さんがある朝起きたら、あらびっくり庵になっていました（笑）。まず最初に何をしますか？

●PN／桜華〝安井さん大好き〟雛姫（鳥取県）

A：こりゃまた心理テストみたいなご質問ですねェ。いやあるんですよ、「朝起きたら部屋が真っ白で何もなくなっていました。さて、どうしますか」っていうようなのが、ハハハハ。

さて、朝起きて自分が庵になっていたら…？　うん、まず髪の赤いのが恥ずかしくて仕事場にいけないでしょうね。

まァ、百歩ゆずって出かけることができたとしても、いった先々でみんなにコワがられて、相手にされないムシャクシャした気分から、思わず交番なんか燃やしちゃって、機動隊が出てきてタイホされちゃって、おまけに身元保証人もいなくて…。

えーん、僕の人生メチャクチャ

安井邦彦への質問を募集するぞ!!　採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント!!

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「Hello、Goodbye　5月号」係

アツイ質問を待ってるぜ!!



シリーズ企画

イラスト講座

第14回講師▶ さいとうつかさ

プロフィール

●出身地：広島県（現在は東京都練馬区在住）
●好きな漫画家：手塚治虫、新谷かおる、山口美由紀、谷川史子、中平正彦など多数
●好きな画家：ノーマン・ロックウェル、ジェラール・ディマシオ、丸山勉
●好きなイラストレーター：貞本義行、いのまたむつみ
●趣味：インターネット、落書き、読書（中島らも、雑学系多し）、ゲーム
●特技：部屋を散らかすこと
●好きな画材：ゼブラGペン、ゼブラ太細筆ペン
●ホームページ：http://www.catnet.ne.jp/yorozuya/

休む間もなくイラストを描き続ける投稿戦士にささげるこのコーナー。
今回の講師は、『ティンクルスタースプライツ』のイラスト他、他社のアンソロジー本なども広く手がけていらっしゃる、さいとうつかさ先生です！
それでは先生、よろしくお願いしま〜す!!


ティンクルスタースプライツより。Photoshop5.0使用

とにかく絵を描いていれば幸せでした

——イラストや漫画を描きはじめたきっかけは何ですか？
「保育園の頃から絵や工作が大好きで、ラクガキ帳にコンバトラーVとかクレヨンで描いていました（笑）。
小学生の頃も、とにかく何か絵を描いていれば幸せでした。図画工作の時間が一番楽しかったですね。具体的な漫画絵を描いたのは小学校6年生の時、自分の作文帳の表紙に超人ロックを描いたのが最初です。
漫画は、高校生の時に所属していたクラブが新聞部だったのですが、実際にはアニメ研究会みたいなクラブでして（笑）、会報もほとんど漫画やイラストばっかりでした。
それに6ページくらいの漫画を描いたのが最初だと思います」

——ペンネームの由来は？
「本名の姓、名から漢字一字ずつ（藤、司）を拝借して、好きだった武将（斎藤道山）や侍（新撰組の斎藤一）、アイドル（斎藤由貴）の名字に多かった一字の『斎』をつけたして『斎藤司』。絵本作家になりたかったので、子供にも読めるようにひらがなで表記しようと思い、『さいとうつかさ』になりました。高校2年の頃から使っているので、ずいぶん長いですね」

——影響を受けた漫画家、イラストレーターは誰ですか？
「星の数ほどいて、分からないです。いいと思ったものは誰でもかまわず影響を受けていましたから。それこそプロの人から読者投稿している人まで、たくさん影響を受けました」


新声社『ギャルズアイランド』より。コピックスケッチ、エアブラシ、カラーインク使用

過去の作品よりもいいものをと常に思っています

——漫画や絵を描く時に、意識していることは何ですか？
「漫画の場合は話のテンポや構図、読みやすさなどを意識して描いていますね。キャラクターの動感や表情などにも気を使っています。
イラストの場合は、雰囲気ですね。『〜な感じ』というのを一番意識していると思います。あとは、最初に見た時にどれくらいインパクトが残るかどうかですよねー。カラーの場合は配色、白黒の場合



ネオジオギャルズカレンダーより。Photoshop5.0使用

は白黒のバランスを注意しています」

――漫画や絵を描くうえで、目標にしていることは？

「特に目標というほどのものはありませんが、それまでに自分が描いた作品よりはよいものをと、常に思って描いています」

――漫画のネタはどうやって考えるのでしょうか？

「うーん。机の上で考えることもあれば、風呂で考える時もあるし、散歩しながら考えることもあります。そういったものをノートなどにラクガキと一緒に箇条書きにしていますね。難しいことや詳しいことはあまり考えずにただ、箇条書きです。

『ティンクルスタースプライツ』の1回目なんて、ただ『メヴィウスがいきなり出てくる』とし書いてなかったり…。結構いい加減かも」

――構図やポーズはどうやって考えるのですか？

「バランスとか色の組み合わせを考えて、配置してます。基本となる色は赤、青、緑で、それをバランスよく配置するようにしています」

カラーイラストは一年ほど前からパソコンを使用

――画材は何を使用していますか？

「モノクロの場合、原稿用紙はアートカラーの135kgを使っています。白さが目に痛くないのと、目盛りが5mm間隔なので枠線を引く時に便利なんです。枠線の間隔が細いのは計らなくても目分量でできちゃうので、逆に1mm間隔のは邪魔なんです。135kgは厚みがあるので、少々手荒に扱っても折れないし、できあがった時に『描いた』という感じがするから（笑）。

ペンはゼブラのGペンだけですね。人物も背景も、ほとんどGペンだけで入れてます。インクはパイロットの製図用インクです。トーンはどこのでも使いますね。昔ほどトーンののりがメーカーによって違うということもないですし。あとは、自分でパソコンで作ったトーンも使用します。

カラーの場合は、以前はコピックスケッチを多用していたのですが物足りなくなって、ガッシュやリキテックスや水彩、ポスターカラーなどと組み合わせて描いていました。

でも、それでも物足りなくなっちゃって、一年ほど前からはパソコンを使って描いています。利点は何度もやり直しがきく、手が汚れない、色が劣化しない、線が消えない、複製やレイアウトが手軽なところですかねー。

逆に、筆の感じが出しづらいとか、時間が手書きよりもかかるとか、塗りこんでいくと色味が偏平になりがちだとか不便な点もありますが、できあがりがきれいなので使っています」



オリジナルCGイラスト。Photoshop5.0使用

考えるよりもひたすら描く方が上達すると思う

――どうやったらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

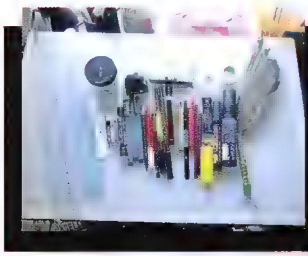
「うーん。やっぱり根気よく描き続ける以外はないんじゃないでしょうか。どうすればうまくなるか考えるよりも、ひたすら描いた方が上達すると思いますよ。

あとは、観察眼を養うことですね。ビルでも人物でも何でも見て、研究して記憶することです」

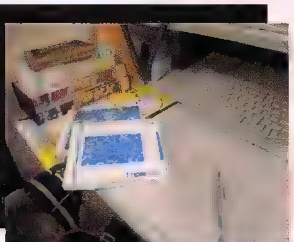
――投稿して掲載されるコツは何だと思いますか？

「うーん、ボクが投稿していたのは10年も前のことですから、あんまり参考にならないと思いますが、インパクト重視なのがいいんじゃないでしょうか？ 色にしてもネタにしても、ひと工夫してから描くといいと思いますよ。あとは、その作品に対する熱意ですね」

仕事場&画材紹介



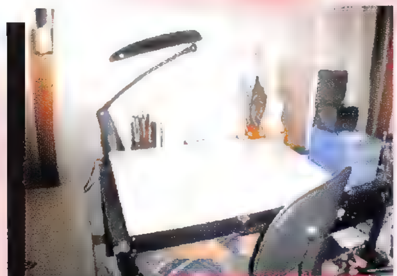
先生愛用の画材。ぜひ参考にしよう！



いろんなソフトや資料が…。PCで絵を描くなら欠かせないタブレットも



カラーはこのパソコンを使用。自作の高スペックマシンだ



モノクロの作業机。きちんと整理整頓されている

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのか気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！　これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

今回の使用画材
下絵使用画材：アートカラー原稿用紙、シャープペン(0.3mm、B)、ゼブラGペン、MONO消しゴム、パイロット製図用インク
マシンスペック：ハード・自作AT互換機、CPU・Pentium2450Mhz、メモリー・640MB、HDD総容量・18.1GB、使用ソフト・Photoshop5.02J、スキャナー・Mustek　Paragon600 IIISP Plus

1 下絵

まず全体のイメージを決めるために、ラフを描きます。だいたいどのような感じで仕上げたいのか、色や構図などを考えて、描きたいイラストのイメージをふくらませながら、紙に描き起こします。

今回は、ティンクルスタースプライツのキャラクターを全員描いてみようと思ったので、主人公のランとおともののラビキャットを手前に配置して、その他のキャラクターを漫画のコマ割りのように後ろに配置してみました。

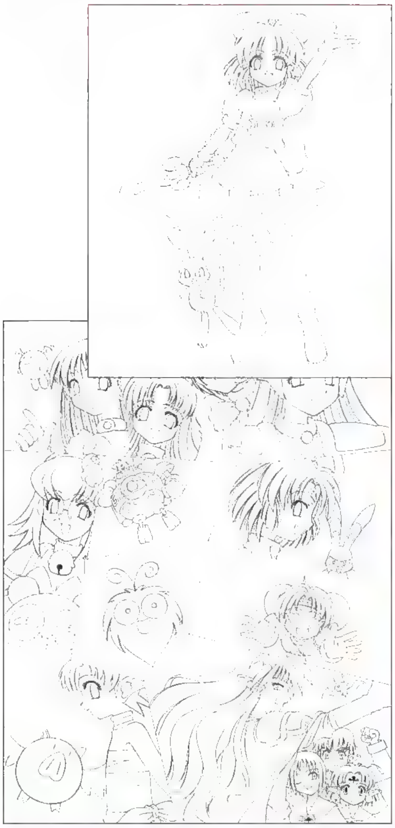


2 ペン入れ

だいたいのイメージが決まったら、それを元にペン入れをします。

使用する画材は、ゼブラのGペンとパイロットの製図用インクです。手前のキャラクターと背景のキャラクターはあとで合成するので、別の紙に分けて描きます。

ペン入れが終わったら、消しゴムを丁寧にかけて、線が消えていないところがないかチェックしてスキャナーで読み取ります。取りこみ解像度は400dpi、グレースケールです。



3 色つけ

スキャナーで読み取ったら、スキャンした時のゴミを取り除き、チャンネルで黒の部分だけ選択してRGBモードに変換して主線レイヤーを作り、描きたい主線の色で塗りつぶします。また、背景レイヤーを複製して二値化し、主線レイヤーよりも細めの選択範囲用のレイヤーを作っておきます。

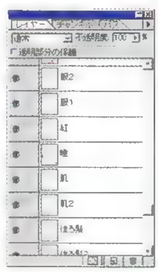
先ほど制作した選択範囲用のレイヤーを元に、自動選択ツールを使いながら、肌なら『肌』、服なら『服』といったようにそれぞれの色ごとのレイヤーを作りながら塗っていきます。細かいところは選択範囲を解除して、鉛筆ツールやエアブラシツールを使って塗りつぶして下地を作っていきます。

下地ができたら、それぞれのレイヤーごとに大まかな陰影などを描きこんでいきます。この時、一気に仕上げずに全体を見ながら徐々に仕上げていくようにします。また、背景などもこの時に合成したり描きこんだりしていきます。



全体ができたら、それぞれを合成して文字を入れて完成です。





PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！　ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想を記入のうえ、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 株芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「イラスト講座・さいとうつかさ先生 イラストプレゼント」係まで。

締切りは、5月9日必着。発表は7月号にて。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

3月号の当選者は、山形県の羽柴啓子さんです。おめでとうございます！

ティンクルスタースプライツ特別編

今回のスペシャルコミックは、今なお根強い人気のティンクルスタースプライツ特別版！　果たしてアーサーの運命やいかに（笑）！



東京ゲームショウ'99春 スペシャルリポート

去る3月20、21日の2日間、千葉・幕張メッセでおこなわれた東京ゲームショウ'99春をリポート！ 最新ゲーム情報が盛りだくさんだ!!





新作ゲーム目白押し！ ゲームファンの春の祭典!!

SNK

われらがSNKブースでは、今回も新作ソフトがずらり勢ぞろい!!

発売されたばかりのPS版『月華』や『ATHENA』の他、発売直前だったPS版『KOF98』や、今回初登場のDC版『KOF1999』など、注目作が展示、ひっきりなしに試遊されていた。

中でも注目はやはり、ネオジオポケットカラー（以下、ネオポケカラー）。前日の19日に発売されたばかりとあって、対応ソフトの展示数もかなり多かったぞ。

そして、特設ステージの方では多数のイベントがおこなわれ、大勢の来場者が訪れていた。特に、6人のインラインスケーターによるパフォーマンスは注目を集め、中には世界チャンピオンの小学生もいて、鮮やかな技を披露してくれたぞ！ その妙技の数々に、来場者の多くはため息をもらしていたようだった。

他にも、ネオポケ関係のイベントが盛りだくさん。対応ソフトについての紹介や説明が色々おこなわれた。くり返し流されていたVTR中にパートナー企業からのネオポケカラーに対するコメントもあったので、足を止めて見入った人も多かったのでは？

また、20日には池澤春菜、Misty Eyesを迎えてのトーク&ライブもおこなわれた。

さらに両日『ATHENA』のプロモーション用PSソフトが配布された。あらすじが分かる、ムービーなどの画像&ナレーションが収録されたものだ。入手できたかな？



ネオポケカラー一番の注目作、『R-2』。たくさんの人が集まっていたぞ



期待の新作『ダイヴアラート』。やりはじめると夢中になる？



サムライファン待望の新作ソフト。新キャラも増えていて楽しさ倍増！



マジドロポケットにも多くの人が。期待のパズルゲームを待ち切れない!?

SNK VS カプコンついに正式発表!!

1日目の20日、急遽SNKブースの特設ステージにて、『SNK VS カプコン』についての正式発表及び、SNKとカプコンの緊急対談がおこなわれた。なんと、あのSNKとカプコンが、ネオポケカラー対応ソフトを共同開発するというのだ!!

第1弾として、カードゲームが夏に発売される予定になっている。そして第2弾は、格闘ゲーム！ こちらは冬発売予定とのこと。格ゲー界の2大メーカーともいうべきこの2社の共作がどんなものになるのか、格ゲーファンなら気にならないわけがない!!

「前から"そういうことができたらいいな"と思っていました」とSNK側がいい、「ネット上で盛り上がっていましたから、本当にやったら面白いかなあと思いまして」とカプコン側が答えて、会場に集まった大勢のファンも大喜び。

具体的にどのキャラが登場することになるのかという質問に「じゃあ『ロックマン』だけ（笑）」という答えも出たが、結局「全キャラでいきます」とのこと。SNK側も「じゃあうちも全キャラで」ということに。実際にどうなるかはこれから決定されるらしいが、SNKとカプコンの夢のオールスター対決が実現されるのだ！

最後に、「オールスターの名に恥じないようなソフトにします」とSNK側が宣言。



もちろん、ネオジオ新作も展示。メタスラは熱いのだ〜！



DC版『KOF』も試遊できたぞ。美しいグラフィックにみんな満足！



なんとPS版『餓狼WA』もあったのだ！ 3D餓狼を見事に再現!!



どんなゲームができあがるのか、今からとても楽しみだね!!

対談のあと、かたい握手を交わした両者。今後が気になるところだ





着席している左から河野部長、西山専務（以上SNK）、岡本常務、船水常務（以上カプコン）



これはネオポケカラーを使ったメールのやり取り。楽しいのだ!



ネオポケカラー対応ソフトのイベントも目白押しだったぞ!

「会社も近所だし、大阪連合を作って、これからも一緒にいいなと思ったら作っていきたいです」とカプコン側がいい、お互いに握手。「ネオジオポケットも『ロックマン』だけで終わらず、色々出していきたいです」と、今後の展望を語ってくれた。

その後、会場に集まったファンからの質問を受けて、双方とも色々答えてくれた。

「開発の主導権はどちらが握るんですか？」という問いには、「ネオポケに関してはSNKが…」という答えが出て、「ドリームキャストとのつながりはどうなるか？」という質問には、「ネオポケがドリームキャストと接続できるので、色々考えられるかも…？」と答えていた。

また、「ゲームシステムはどちらのものを採用するのですか？」という質問も出て、「具体的にはこれから動き出すのでまだ決まっていませんが、お互いのいいところを取り入れて、うまくミックスするようにしたいですね」といった答えが出た。

終始なごやかな雰囲気でおこなわれた対談は、かたい握手と笑顔で幕を閉じた。



空中に高く跳ぶ!! あまりの技に、ブースは大いに沸き上がった

ゲーム業界に新たな風を起こしそうな、このSNK VSカプコン。期待していて間違いはないぞ!!

続報が入り次第紹介するので、楽しみにしていてね!!



見事な技を披露してくれた6人。ネオポケを取り出してプレイ!



麻宮アテナを演じる池澤春菜（右）。アテナについて色々語ってくれたのだ

データイースト

『マジカルドロップ』シリーズでおなじみのデータイーストブースでも、2日間ともイベントが目白押しだった。

『マジドロ』シリーズ最新作のPS用ソフト『マジカルドロップF～大冒険もラクじゃない』関連のミニアトラクションやクイズ大会なども催され、大盛況だったぞ!

そしてパズルゲームファン待望の、ネオジオポケットカラー対応ソフト『マジカルドロップポケット』も展示、試遊されていた。7月発売予定ということなので、期待していよう!

『デコゲー』の愛称で親しまれるデータイーストのゲーム、今年も目が離せないね!!

PS版『ATHENA』のEDテーマを歌うMisty Eyes。カッコいいライブにみんな見とれていたぞ!





ミニアトラクションで大活躍だった5人。ゲームも楽しみだね!



こちらでは多数のデコゲーグッズが販売されていた

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は5月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

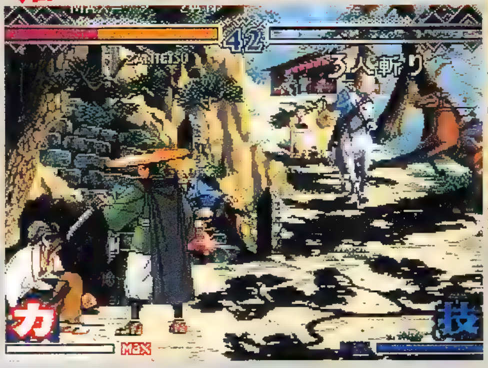
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

（ネオジオCD／CDZ版）

買いのがしてしまった君に嬉しいお知らせだぞ！

「発売されたソフトも販売して！」とのご要望に応え、今回より発売済のネオジオソフトの取り扱いを始めます。
まず第一弾は月華の剣士。ネオジオCD，CDZのソフトですので、お間違えのないように申し込みください。

価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：SF－NCZ－01



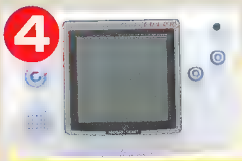


ネオジオポケットカラー


1 プラチナブルー


2 プラチナシルバー


3 カーボンブラック


4 クリスタルホワイト


5 カモフラージュブルー


6 ストーンブルー

待望のネオジオポケットカラーがついに発売!!
カラーバリエーションは全6種類。
君はどれを選ぶ？

※希望する番号を必ず明記してください

価格：各セット9,345円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD－NPC－02

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号＆住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160－5－105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケットカラーソフト

●キング・オブ・ファイターズR－2●
価格：4,725円
商品番号：SKOF－NPK－02

●ベースボールスターズカラー●
価格：3,360円
商品番号：SBS－NPK－02

●将棋の達人　カラー●
価格：3,360円
商品番号：SST－NPK－02

●ポケットテニスカラー●
価格：3,360円
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！ カラー●
価格：3,129円
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド●
価格：3,360円
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスターカラー●
価格：5,040円
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス（仮）●
価格：5,040円
商品番号：SN2－NPK－02

●パズルボブル　ミニ●
発売日：3月26日（予定）
価格：3,129円（予定）
商品番号：SPB－NPK－02

●通信4人打ち　どこでも麻雀●
発売日：3月下旬（予定）
価格：3,360円（予定）
商品番号：SDM－NPK－02

左記ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。



周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／商品番号：ASK－NP－01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／商品番号：AAA－NP－01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／商品番号：ASH－NP－01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記アクセサリーの送料：D（送料一覧表参照）

キャラクターシューズ
●ナコルル靴
商品番号：SH－NAK－01
●リムルル靴
商品番号：SH－RIM－02
価格：15,750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：２３.５㎝・２４.５㎝
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム
上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格：52,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS－RIM－01
サイズ：L（Mサイズは売り切れ）

ナコルル＆リムルル プールリールキーホルダー
キャラクターのイラストつきキーホルダー。

価格： 945円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PK－NR－01

草薙　京ジャケット
価格：36,540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J－KYO－01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ
フリーサイズ
価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G－KYO－01

八神　庵ジャケット
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J－IOR－02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ
価格：20,790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L－IOR－02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャルテレホンカードコレクション

オリジナルCDケースに入った豪華3枚組！

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット



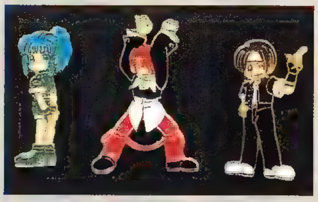
❶餓狼・真吾・サイコチーム
❷怒・庵・アメスポチーム
❸オロチ・京・おやじチーム

どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL－KOF－01

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット

第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
このピンバッチが買えるのは、NFだけ!!
3種類1セット



価格：2,625円
送料：D(送料一覧表参照)
商品番号：PB－NO－01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円,2セット以上200円
C＝2セットまで500円,3セット以上800円
D＝1セット500円,2セット以上900円
E＝1セット700円,2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円,2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】☎03－5395－9513
ネオジオフリークサービス部　受付け時間 PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

　実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1


KOF DREAM MATCH NEVER ENDS A'98 ポスター／5名（SNK）

2


KOF DREAM MATCH NEVER ENDS A'98 スタンドポップ／3名（SNK）

3


サイトロン メディアホルダー／3名（サイトロン&アート）

4


SNK Characters Sounds Collection vol.8 レオナ／2名（サイトロン&アート）

5


SNK Characters Sounds Collection vol.9 リムルル／2名（サイトロン&アート）

6


SNKオフィシャル トレーディングカード コレクション『侍魂』／3名（ブロッコリー）

7


京バッチ／5名（ネオジオフリークサービス部）

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切は5月9日必着。発表は7月号（6月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク3月号プレゼント当選者発表

①KOF'98サンシェード
片山英樹・香川県

②KOF'98タンクトップ
小野加生理・兵庫県／諸田あずさ・東京都／和泉修子・新潟県

③餓狼伝説 WILD AMBITIONポスター
岡雄大・島根県／塚辺大・福岡県／門脇保・岐阜県／坂木千歌・愛知県／鴇田明子・東京都

④幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ポスター
伊藤俊也・宮城県／宗廣亜紀子・岡山県／君塚一久・群馬県／三浦牧子・福島県／岡安綾希子・埼玉県

⑤サイトロン10周年記念CDキャリングケース
今津豪・岐阜県／金川鉱司・和歌山県／中尾訓明・大阪府

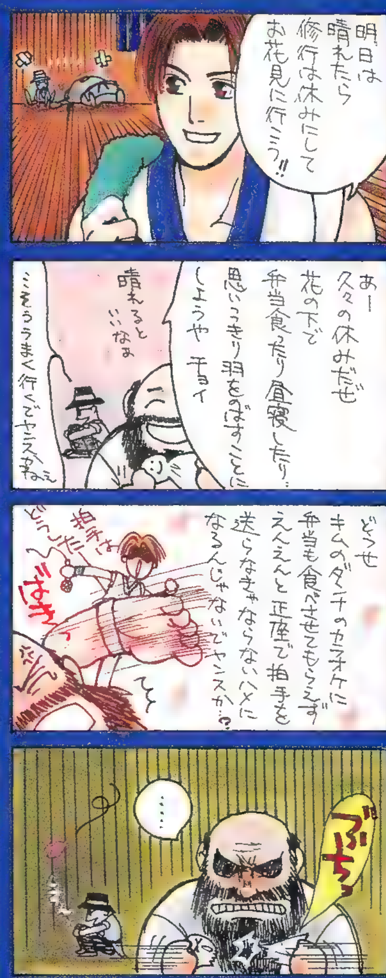
⑥サイトロンメディアホルダー
高橋律年・神奈川県／前田千明・千葉県／加藤春臣・新潟県／大西陽・三重県／池田健一・和歌山県

⑦京バッチ
佐藤和俊・岩手県／塩瀬高弘・長野県／秋山友美・静岡県／湯浅えりか・群馬県／古田敦子・大阪府

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ



イラスト/RURU
ストーリー/RURU＆NF編集部



そしてムリヤリつづく

NEO·GEO FREAK 6月号予告

次号は5月9日発売　定価590円（本体562円）

武力 〜BURIKI・ONE〜
全キャラ技解析

餓狼伝説〜WILD AMBITION
隠しキャラ対ＣＰＵ戦

メタルスラッグＸ
ステージ３〜４攻略

映像で見るＫＯＦストーリー
ザ・キング・オブ・ファイターズ ビジュアル集３／ＫＯＦ'97

◆キャラクターテキスト
李香緋
（餓狼伝説シリーズ）

◆連載コミック
ＳＮＫ宣伝課中村はんの“今日もタルいわ”

◆声優連載コラム
生駒治美〜さかなのさんぽ
安井邦彦〜Hello, Goodbye

新連載コミック！！
「ＫＯＦぽよよん大作戦〜幸せになれるまで〜」
芳紀ちると

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 5月号
1999年5月１日発行（毎月１回・１日発行）
第５巻第5号　通巻48号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
TEL 03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●進行デスク／脇田明美
●編集スタッフ／小野省悟，片山恵子，稲葉祥子，上原朋之，中嶋竜，山崎誠，伊藤明照，佐脇浩章，山野信之，川村尚子
●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹，DSP-たろりん，奥女中秀麿，飲み頃ＫＩＮＧ，ヒデ本条，Ｋａｚ　78年式，Ｌ．Ｌ．ｔｅｒｒａ，まっちー，なも，ＩＬＰけんちゃん
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，Ｆａｉｔｈ，杉田デザイン・オフィス，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／小林房子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！　編集後記

●編集部のＭａｃが崩壊寸前。頼みのＧ−３も挙動不審…。人も増えることだし、Ｍａｃも新規購入して一気に快適環境を構築したい。話は変わって今月の『中村はん』のネタ。かなりというか、全然信憑性なし。だって僕も上原くんも、馬券買う金なんてないんだから…。（勝俣）

●とりあえず、今は眠りたいです。それだけです。
…って、これだけじゃ駄目ですか？　最近なにも出来てないのでちょっと自己嫌悪中。もっと精進しなければ。まず最初に眠る事にしましょう。結局人間基本はそれだと思うのですが（笑）。（脇田）

●深夜帰宅し、アパートを見ると違和感を感じた。よく見るとバイクが地面に寝ていた（涙）。カウルは割れてるし、Ｕ字ロックには切ろうとした痕跡が…。どうやら盗めなかった腹いせに、ひっくり返して逃げたらしい。ドゥカはパーツ高いんだぞ。うー、腹立つ!!　（小野）

●「もうちょっと頑張ろう」が最近口癖になっている。深い意味はないんだけど。たとえ今が辛くても、同じ空の下にあの人がいるんだなあと思うとそれだけでまだ頑張れる自分が面白いこの頃、乙女モード発動中（笑）。とりあえずヘロＱめちゃ楽しみ!!　怖いもの知らず。（片山）

●来月は創刊記念号。また怪しげな編集部暴露企画をやるのかな…。最近はホモ好き鳥取乙女や、ショタコン田舎娘、それから本物の広島ホモ野郎などの変わりダネもいないので、恒例の企画も盛り上りは？　普通の『彼女アリ男性』が増えた分、今回はかなり健全かも。（稲葉）

●何とか生きてますって感じでしょうか。何もやっていないのに、この忙しさは何なんでしょう？　まあ、本当は何もやっていない訳ではないんですが…って意味不明ですね、すみません。もちっと頑張るべぇ。ＦＦ　、依然イフリートでストップ。やっぱり僕全然だめかも。（上原）

●先月、先々月に引き続き、今月も休みなし遊び禁止帰宅不可な生活送ってます。同棲始めて３ヵ月。今が楽しい頃だってのに、すでに彼女の顔も忘れかけてる状態。僕の私生活、いろんな意味でかなりやばいっす。ある日家に帰ると、知らない男に部屋を取られてたりして。（中嶋）

●ただいま、ぼーっとしています。いいですねえ、ぼーっとするのって。とっても心地よいのです。でも、これでは仕事にならないので困るのです。けれど、それでもぼーっとしているのです。なぜだかしらないけれども、ぼーっとしていたいのです。そんなわけなのです。（山崎）

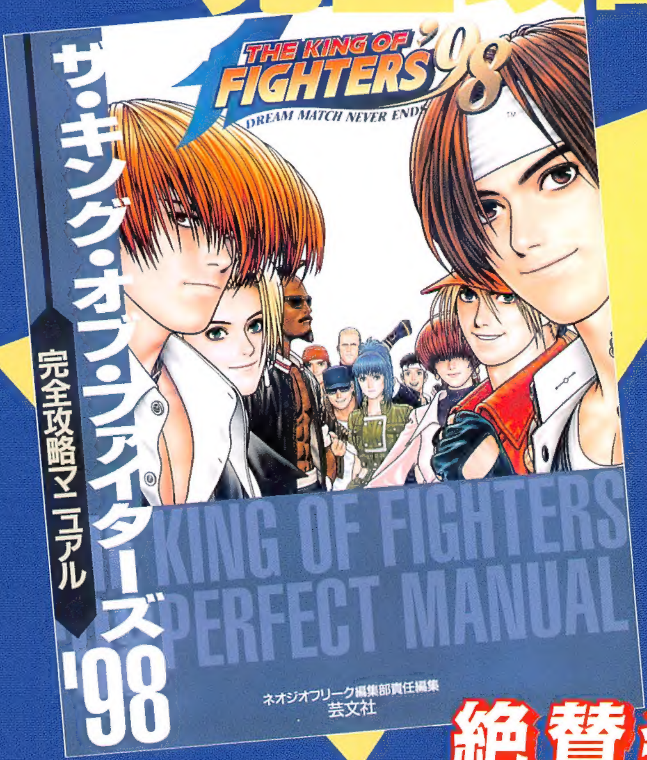
●春キャベツの季節がやってきました。春といえば眠くなる季節ですが皆さん頑張ってね。
眠くても仕事しなければお金もらえませんから。
ところで私事ですが、結婚しました。春爛漫です。　（伊藤）

●先月、今月とまともに家にも帰れず、すでに編集部の住み込み状態と化している今日この頃。たまに家に帰ろうとすれば、愛用のカバンを電車に忘れるし、気がつけば、知らない駅まで連れ去られるし…。家では、箱から出したばかりの４代目ＰＳが待ってるのにねぇ。（佐脇）

●Ｒ−２、なにげに暇潰しになる。誰かレアテク俺にくれ!!
話は変わって、最近（っていっても、もう半年）、某所の『てんぐや』というラーメン屋の坦々麺にハマってます。ただそんだけ、旨いんだぞ!!　あっ、伊藤さんオメデトウございます。　（鷹）

●ＤＤＲ極めた。アナザーダブルパラＭＡＸ余裕。あとはつなぐだけ。いえる。今ンとこ（３／20）の自己ベストはマニアック２億８千万、アナザーダブル１億６千万（←へボい）。さてさて。鷹、早くタンタンカモネギ麺おごってくれ。あと伊藤さんおめでとです。　（ＤＳＰ）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS
完全攻略マニュアル



NF攻略陣による
KOF'98登場全51キャラの
必殺技解析、キャラ性能評価、
連続技、対人戦&対CPU戦攻略等
を収録した自信の完全攻略!!

判型：AB判／頁数：192頁／定価：1,800円＋税

絶賛発売中!!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS キャラクターブック

●KOF'98登場キャラクターのデモ、システム&技グラフィックを完全収録したファン必携の完全保存版。

判型：AB判／頁数：160頁／定価：1,800円＋税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 〜アンソロジー

●臼井之英，倉田三世，藤紀一之，鐘崎三全，新名巧等によるKOF'98の小説5話を収録。イラストはRURU，坂崎拓海。

判型：新書判／頁数：208頁／定価：860円＋税

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

KOF'98完全攻略マニュアル／KOF'98キャラクターブックをご希望の方は、書店にご注文下さい。
お急ぎの場合は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、直接お電話でご注文下さい。

日 ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK
1999年5月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第5号／通巻48号
平成10年6月1日第三種郵便物認可 発行人／中西吉永 編集人／勝俣篤 発行／株式会社 芸文社
定価590円 本体562円 芸文社



雑誌07225-5
T1107225050595